

**POWER**

4/96

POWER  
PLAY

# PLAY

DM 6,50

oS 50,-/sfr 6,50  
Lit. 9000/hfr 8,-  
dkr 35,-/mik 32,50

MAGNA  
MEDIA

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Power Play  
gibt's auch mit  
CD-ROM

## Wing Commander IV

Ausführlich getestet

Pünktlich zum  
Saisonstart:  
Formel-1-Fieber  
am PC

F1 Grand Prix 2

Über **25**  
Soundsysteme  
im Vergleich

## ALIEN TRILOGY

Im Weltall  
hört Dich  
keiner  
schreien

**SUPER-AKTION**

MIT **POWER PLAY**  
**NACH  
USA**

> Warcraft-2-Tips: Alle Missionen gelöst

> Extra: Was tun bei Hardware-Problemen?

> Neu: Command & Conquer-Mission-CD





# Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste  
Handelshaus des Mittelalters vor  
dem Nichts. Durch politische Wirren  
sind alle Reichtümer verloren.  
Begeben Sie sich in die Zeit des  
Dreißigjährigen Krieges, in der Mord,  
Armut und die Pest Europa beherr-  
schen. Lassen Sie in einer Welt des  
Handels, der Intrigen und der Politik  
das Imperium der Fugger wieder auf-  
erstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

# Die





# Fugger

## II



In Kürze  
erhältlich!

für PC  
CD-ROM!



**SUNFLOWERS**

Im Exklusiv-Vertrieb von  
BOMICO



HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

# F1 Manager '96



**RTL**  
SPEL EDITION  
ELECTRONIK

## FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

AUSSCHEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AN DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD  
- inkl. Bonus Audio Track  
und Infomaterial -  
**F1-MANAGER'96**  
gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000  
STICHWORT: F1- INFOPACK  
POSTFACH 110  
23691 EUTIN

**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.





# Aktive Leser gewinnen!

**W**er träumt nicht davon, einmal auf einer der großen Spiele-Fachmessen der Welt herumzustromern und die neuesten Geniestreiche der Spielindustrie zu begutachten, ein halbes Jahr, bevor sie in den Läden stehen? Wir geben Euch mit unserer **Super-Aktion** die einmalige Chance, zusammen mit zwei Power Play-Redakteuren die E3, die Electronic Entertainment Expo, in Los Angeles zu besuchen. Wer gewinnen will, muß nicht zittern und zagen, daß seine Teilnahmekarte von Prinzessin Zufall gezogen wird, nein, er (oder sie) kann seine Chancen aktiv beeinflussen. Wie das geht, steht auf Seite 56. Unbedingt mitmachen!

- Wiederholt fragen aufmerksame Leser an, ob wir eigentlich die Meinungskästen bei den halbseitigen Tests vergessen hätten. Haben wir nicht. Das ist Absicht. Halbseitige Reviews bieten einfach zu wenig Platz für einen separaten Meinungskasten. Damit wir wenigstens das Nötigste zum Spiel sagen können, fließen bei Halbseitern subjektive Testermeinung und objektive Produktinformation nahtlos ineinander über. Da auf halben Seiten ohnehin ausnahmslos die weniger interessanten Produktbesprechungen untergebracht werden, fällt dieser Umstand auch gar nicht weiter ins Gewicht.

- Immer öfter ist es nicht zu vermeiden, daß wir Spieletitel groß in der Vorschau ankündigen, die sich dann nicht im Heft wiederfinden, weil uns z. B. ein Hersteller ein Spiel "zu 99 Prozent" versprochen hatte, es dann aber aus irgendwelchen Gründen doch nicht rechtzeitig auf den Weg brachte. Die Praxis, Spiele anzukündigen und den Termin dann mehrfach zu verschieben, ist in der Industrie mittlerweile so weit verbreitet, daß wir immer öfter nur sehr unpräzise Vorhersagen treffen können, welche Tests für die kommende Ausgabe zu erwarten sind.

- Für diese Ausgabe war eigentlich ein Interview mit den amerikanischen 3D-Spezialisten von ID Software zu deren jüngstem Titel "Quake" vorgesehen. Obwohl eine strikte Nachrichtensperre bei ID verhängt ist, gelang es unserer

freien Mitarbeiterin Brenda Garno dennoch nach zahlreichen Telefonaten und großem persönlichen Engagement, eine Reihe interessanter und exklusiver Statements zu recherchieren. Allerdings sind die deutschen Jugendschutzbestimmungen für Amerikaner absolut nicht nachvollziehbar, was dazu führte, daß mehrfach Querverweise auf in Deutschland indizierte Titel im Text vorkamen. Wir haben uns deshalb entschlossen, auf einen bis zur Unkenntlichkeit umgeschriebenen Abdruck des Interviewtextes im Heft zu verzichten. Interessierte Besitzer eines CompuServe-Accounts finden den englischen Originaltext aber in der Power-Play-Section des Magna Media-Forums (GO MAGNA).

Eure PP-Redaktion



**Brenda Garno, für Power Play in den USA aktiv, führt jeden Monat ein Interview mit den führenden Köpfen der Branche**



**Wer fliegt mit Power Play zur E3 nach Los Angeles?**



# [News & Previews]

- 008 News-Cocktail**  
Was zu klein war für ganze Seiten
- 013 Der kleine Klugscheißer**  
Über die Multimedia-Hysterie der Branche
- 014 Power Play Online**  
Europe Online und Surftips fürs WWW
- 016 Neon**  
Neues vom Newcomer: Zweimal Action, einmal Rollenspiel
- 020 Alien Trilogy**  
Kultfilm als Vorlage für 3D-Actionspiel
- 026 Metal Hive**  
Work in Progress: Kampf-Robo-Spiel von Interplay
- 030 Broken Sword**  
Klassisches Adventure von Revolution Software
- 032 Die Siedler II - Veni - Vidi - Vici**  
Blue Bytes Wirtschaftssimulation in der zweiten Runde
- 034 Synnergist**  
Komplexes Adventure mit überraschenden Lösungen
- 038 Terra Nova - Strike Force Centauri**  
Als Anführer eines interstellaren Rollkomandos ins All
- 040 Civilization 2**  
Strategie-Fieber: Forschen, Bauen, Erobern
- 042 Master of Orion 2 - Battle for Antares**  
Zweiter Akt des Micropose-Strategicals
- 044 Normality Inc.**  
3D-Adventure der besonderen Art
- 046 Die Hard Trilogy**  
Auf den Spuren von John McLane
- 048 The Pandora Direktive**  
Der Nachfolger von „Under a killing Moon“
- 054 Die Fugger II**  
Historische Wirtschaftssimulation



Wo bitte  
geht's nach  
Hollywood?  
Seite 56

## [title]

- 020 Alien Trilogy**  
Nach den Film jetzt das Action-Spiel
- 104 Wing Commander IV**  
Die Weltraum-Helden-Saga endlich getestet
- 108 F1 Grand Prix 2**  
Pünktlich zum Saisonstart: Formel-1-Fieber am PC
- 060 27 Soundsysteme im Vergleich**  
Welche Boxen sind die richtigen für den PC?

## [support]

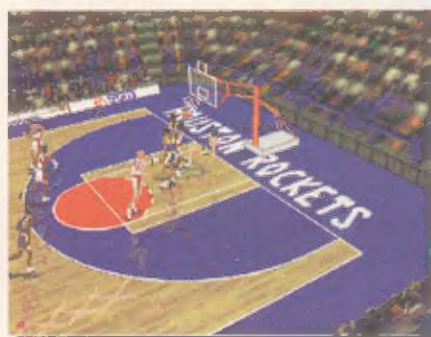
- 070 Tips & Tricks**  
Warcraft 2, Shannara
- 090 Hexerei**  
Die Seite für alle, die's anders nicht schaffen
- 094 Erste Hilfe**  
Diesmal zusätzlich mit Erste-Hilfe-Special







Die derzeit realistischste Formel-1-Rennsimulation kommt von Microprose: Formula One Grand Prix 2



## [rubriken]

- 005** Editorial
- 050** Was ist auf der neuen Power-CD?
- 100** So werten wir
- 148** Inserenten
- 160** Power Data: Statistik muß sein
- 161** Sieben Stühle, eine Meinung?
- 162** Leserpost
- 166** Impressum

## [wettbewerb]

- 056** Fliegt mit Power Play zur E3 nach L.A. Super-Aktion für Kreative

## [test]

- 120** Absolute Zero
- 118** Angel Devoid
- 112** Arcade America
- 113** Batman Forever
- 122** Brain Dead 13
- 114** Big Red Racing
- 137** Comix Zone
- 124** C & C: Der Ausnahmezustand
- 119** Cyberspeed
- 130** Der Seelenturm

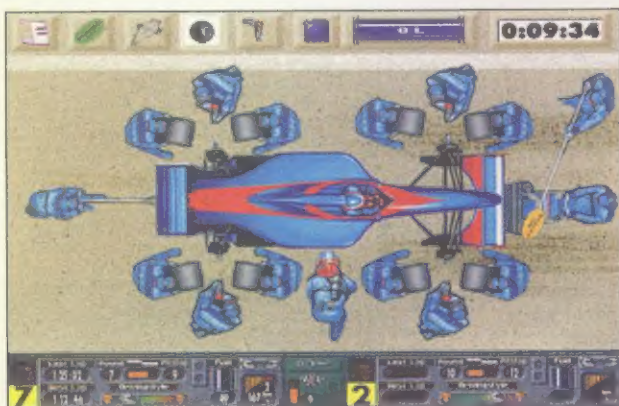
- 132** Ecco the Dolphin
- 128** Earthsiege 2
- 134** Earthworm Jim 2 + 1
- 138** ESPN Extreme Games
- 108** Formula One Grand Prix 2
- 116** I have no Mouth and I must ...
- 142** Lion
- 144** NBA Live '96
- 158** Manic Karts
- 123** Radix - Beyond the Void
- 146** Rise o. t. Robots 2: Resurrection
- 148** Saint Thomas

- 149** Sea Legends
- 150** Shannara
- 156** Sensible Golf
- 119** Separation Anxiety
- 153** Silent Thunder - the Revenge
- 126** Space Bucks
- 133** Tomcat Alley
- 140** Top Gun - Fire at Will
- 139** Unnecessary - Roughness '96
- 147** Wayne Gretzky
- 104** Wing Commander IV
- 157** Zone Raiders



# Formel 1 Manager 96

**Frentzen hat gut Lachen: Der 28jährige stand nicht nur mit Rat und Tat zur Seite, er kassiert auch gutes Geld...**



**Flinke Finger sind in der Echtzeit-Actioneinlage an der Box gefragt**



**Bei der Fahrzeugentwicklung stehen Euch alle Möglichkeiten offen**

**N**eue Wirtschaftssimulationen rund um den Formel-1-Rennzirkus haben es zusehends schwerer, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten. Software 2000 hat für seinen Schützling, der auf den schlichten Namen "Formel 1 Manager 96" hört, namhafte Unterstützung direkt aus dem Fahrerlager gewinnen können: Heinz-

Harald Frentzen, der zweite deutsche Pilot neben Michael Schumacher, lieferte Insider-Informationen über Management sowie Organisation und war bei der Feinabstimmung technischer und logistischer Variablen des Programms behilflich. Alle Faktoren, die ein Team auch im richtigen Leben zum Erfolg führen, wurden berücksichtigt. So seid Ihr für die Einstellung des Personals vom einfachen Mechaniker bis zu

den Ingenieur- und Fahrer-Stars verantwortlich, umgarnt neue Sponsoren durch großzügige Versprechungen, verhandelt mit Motor-, Reifen- und Kraftstofflieferanten, wählt die passende Trainingsstrecke und verfeinert die Konstruktion Eures Wagens, bis Ihr schließlich die Weltmeistertrophäe in den Händen haltet. Das einzige, worum Ihr Euch nicht zu kümmern braucht, ist das Fahren selbst. Quasi als Zaungast beobachtet Ihr die Rennen aus verschiedenen 3D-Kamera-Perspektiven. Die Konkurrenten bei Ascon und Microprose dürften auf das fertige Produkt sicher ebenso gespannt sein wie wir... us

**Formel 1 Manager 96**  
Hersteller  
**Software 2000**  
Erscheinung geplant  
**April '96**

## MORTAL COIL

Unser kleiner "Mortal Coil"-Wettbewerb aus der Power Play 02/96, S. 138 ist aufgelöst und ein von der PP-Redaktion signiertes Wörterbuch deutsch/englisch an den strahlenden Gewinner Christian Stolle aus Burgdorf unterwegs. Seine Übersetzung des Victokai-Kauderwelschs kam dem englischen O-Ton immerhin am nächsten.

**Maestro 16/96**  
Hersteller  
**Terratec**  
Preis  
**ca. 300Mark**

**Maestro 32/96**  
Hersteller  
**Terratec**  
Preis  
**ca. 600Mark**

## Terratec Maestro

**D**aß man selbst fast perfekte Soundkarten immer noch verbessern kann, zeigt Terratec mit dem 96er Jahrgang seiner "Maestro"-Baureihe. Die kleinere "Maestro 16/96" bietet auf 1 MB ROM 343 Klänge, ist voll kompatibel zum GMIDI und Gsynth-Standard und besitzt wie der Vorgänger ein WaveBlaster-Interface. Als abgespeckte "SE"-Ausführung ohne Zubehör kostet die Karte nur ca. 250 Mark. Der Luxusklankkörper "Maestro 32/96" mit seinem 4 MB großen DREAM-Samplerrepertoire und Effektprozessor erhielt ebenfalls eine WaveBlaster-konforme Schnittstelle sowie ein zweites MPU-401-Interface. Der Effektprozessor wirkt sich auch auf die (Adlib-)FM-Synthese aus, was gerade bei älteren Spielen die Klangkulisse deutlich aufwertet. Beide Karten entsprechen dem Plug and Play-

Standard, verfügen über eine Enhanced IDE-Steckleiste zum Anschluß eines CD-ROMs und sind vollständig softwaregesteuert, kein Gefrieremel an widerspenstigen Jumpfern raubt Euch mehr den letzten Nerv. us



**Die Maestro32/96 in Vollausstattung**

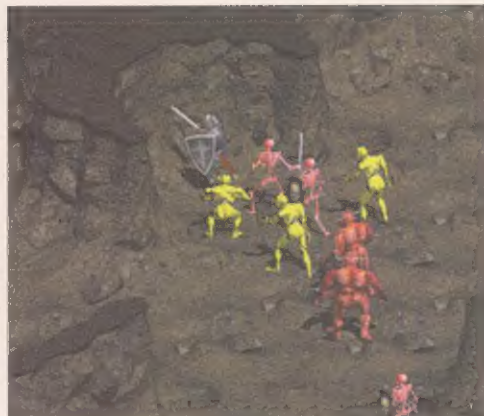




## Diablo

**D**as Knallen der Sektkorken angesichts des gerechtfertigten Erfolges von "Warcraft 2" ist noch nicht verhallt, da schiebt Blizzard schon den nächsten potentiellen Hit an die Starttrampe: "Diablo" ist ein actionorientiertes Rollenspiel im Stile von "Dungeon Hack", bei dem zufallsgenerierte Labyrinth hohe Langzeitmotivation erzeugen sollen. "Bei jedem neu begonnenen Durchgang werden die Spieler Räume, Monstren, Fallen und Schätze entdecken, denen sie zuvor nicht begegnet sind", verspricht Blizzard-Firmengründer und Präsident Allen Adham.

Inmitten eines mittelalterlichen Dörfchens steht eine verwunschene Kathedrale. Keiner der Dorfbewohner setzt einen Fuß in das entweihte Gotteshaus, denn man munkelt, die darunterliegende Krypta sei von allerlei garstigen Kreaturen bevölkert. Solche Altweibergeschichten ziehen tapfere Helden bekanntlich an, wie das Licht die Fliegen. Kurzentschlossen dringt Ihr entweder als Magier, Krieger oder Bogenschütze in das Gemäuer ein und seht Euch in der Tat einem



ganzen Regiment schlechtgelaunter Ungetüme gegenüber. Die Sichtweite unseres Helden auf das isometrische SVGA-Areal ist auf wenige Meter begrenzt, weiter entfernte Objekte liegen unter einer Art "Fog of War". Wahrscheinlich wird Eure Sehkraft – sprich der erleuchtete Radius – später von der gewählten Charakterklasse und dem Erfahrungspunktekonto abhängen. Überraschungsmomente sind dadurch vorprogrammiert. In "Diablo" gibt es einen Multiplayer-Modus über (Null-)Modem und Netzwerk. Ihr spielt dabei aber weder ausschließlich gegeneinander noch im Team: Mal macht es eins der speziellen Mehrspieler-Puzzles nötig zu kooperieren, mal schnappt Ihr Euch gegenseitig Schätze vor der Nase weg. Das Spiel erscheint zunächst als Windows 95-Version. us

**Diablo**  
Hersteller  
**Blizzard Entertainment**  
Erscheinung geplant  
**2. Quartal '96**



## Baldies

**A**taris gesammelter CD-ROM-Ausstoß wird seit Januar 96 im deutschsprachigen Raum exklusiv über Bomico vertrieben. Die ersten von diesem Abkommen betroffenen Produkte sind das bereits fertige "Tempest 2000", das Denkspiel "Flip Out" sowie "Baldies", ein Strategiespiel, das Ähnlichkeiten zu "Populous" aufweist. Die kahlköpfigen Titelfiguren müssen genau 100 Level besiedeln. Mehrere, durch Mitspieler oder den Computer gesteuerte Feindvölker, kommen ihnen dabei in die Quere. Als Anführer teilt Ihr Euren Cartoon-Stamm in Soldaten, Wissenschaftler, Arbeiter und Bauingenieure auf, baut Häuser, in denen dann eifrig Nachwuchs und Munition für die Armee produziert und nach neuen Fallen (Fußangeln, Tretminen etc.) geforscht wird, um



**Baldies sind fleißige Baumeister**

diese dann vorzugsweise direkt vor der Haustür des Gegners zu platzieren. Herumstreunende Tiere sammelt Ihr am besten per Mausklick ein, denn sie können Eure Forscher zu neuen Erkenntnissen führen. Je nach Platzbedarf Eurer Bauten formt Ihr Land zu Wasser und umgekehrt. Die Beta deutete schon an, daß das Spiel echtes Suchtpotential entwickeln könnte. us

**Baldies**  
Hersteller  
**Atari**  
Erscheinung geplant  
**April '96**

Unsere Bilder lassen noch den "Schleier" vermissen, der im fertigen Spiel die freie Sicht einschränkt

## AUGSBURG-TRIP ZU GEWINNEN

Die Stadt Augsburg ist mit ihrer mehr als 2000jährigen Vergangenheit nicht nur eine der ältesten und geschichtsträchtigsten Städte Deutschlands, sondern auch Heimat der Fugger. Wäre es nicht interessant, einmal auf den Spuren des mittelalterlichen Handelsgeschlechts zu wandeln? Anlässlich der bevorstehenden Veröffentlichung von "Die Fugger 2" verlosen wir im Namen



des Distributors **Bomico** ein Wochenende in Augsburg für zwei Personen. Mitmachen kann prinzipiell jeder, der uns eine Postkarte mit dem Kennwort "Fugger" schickt, die einzige Auflage besteht darin, daß eine/einer der beiden Kurzturlauber/innen über 18 Jahre alt sein muß. Schreibt bitte das gewünschte Reisedatum gleich mit auf die Karte. Interessenten wenden sich wie immer an unsere Adresse:  
**Redaktion "Power Play"**  
**Stichwort "Fugger"**  
**Hans-Pinsel-Str. 2**  
**85531 Haar**



# PC-Doctor

## ACER ASPIRE

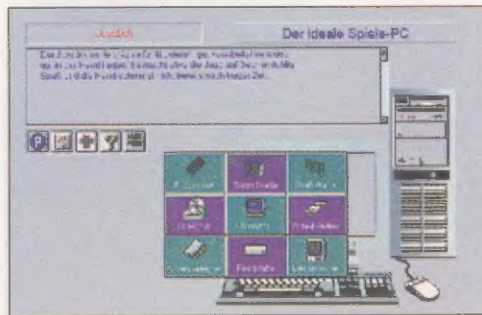
In der Regel sieht ein PC aus wie der andere – beige-graue Kästen ohne jeglichen Chic. Markenhersteller suchen ihr Glück indes in unverwechselbarem Design, um aus der anonymen Masse der PC-Schrauber hervorzutreten. Für die organisch rundlichen Formen der "Aspire"-Familie von Acer zeichnet das renommierte deutsch-kalifornische-Styling-Studio "Frog Design" um Szene-Star Hartmut Esslinger verantwortlich. Bedienelemente, Sechsfach-CD-ROM- und Floppy-Laufwerke sind in der Mitte der petrolgrünen Desktop- und Towergehäuse angebracht,



so daß sie für Links- und Rechts-händer gleichermaßen gut zugänglich sind, die in 14, 15 oder 17 Zoll Bildschirmgröße lieferbaren Monitore sind mit eingebauten Lautsprechern ausgestattet. Bequem ruft der "Aspire"-Benutzer Nachrichten auf seinem Anrufbeantworter ab oder nutzt den integrierten Internet-Zugang über 14.400/28.800 Baud Modems. Das Softwarepaket aller Modelle enthält insgesamt 37 Programme, darunter Nützliches wie "SmartSuite 96" von Lotus und Spielereien wie "Das andere Kochbuch".

us

**Aspire**  
Hersteller  
**Acer**  
Preis  
**ab 3000 Mark**



**Schlichte Oberfläche, große Themen-  
vielfalt: Der PC-Doctor weiß Bescheid**

**W**ir PC-Besitzer haben mitunter Probleme, die man seinem ärgsten Feind nicht wünscht: Das CD-ROM-Laufwerk streikt, der notwendige Treiber befindet sich natürlich auf CD, extrabreite Grafikkarten passen nicht ins Desktop-Gehäuse, 20 Viren machen sich untereinander die Blockade des Systems streitig und das fünf Jahre alte Lieblingsspiel verweigert partout seinen Dienst unter Windows 95. Gerade Einsteiger schreckt ein solches Chaos oft ab. Umfassende Hilfestellung offeriert das "PC-Doctor"-Paket von Hersteller First. Es besteht aus einem Merkheft, das den korrekten Anschluß von Standard-Hardwarekomponenten erläutert, und der Windows-CDROM. Unter der grafisch schlichten Oberfläche verbergen sich Informatio-

nen zu einem breiten Spektrum an Themen bezüglich der Hard- und Software, den Garantiebestimmungen beim Computerkauf bis hin zur steuerlichen Abschreibung des PCs. Ein Lexikon erläutert die allerwichtigsten EDV-Fachbegriffe. Neben rein verbalem Beistand wurden zusätzlich einige Tools wie eine Systemdiagnose (ähnlich MSD), ein Editor für die Startdateien und ein Virens Scanner integriert. "PC-Doctor" richtet sich an absolute Neueinsteiger und kratzt verständlicherweise nur an der Oberfläche der Materie. Meist sind Konflikte mit neuinstallierten Karten bzw. Programmen aber so spezifisch, daß nur die Hotline des jeweiligen Herstellers Rettung verspricht. Fortgeschrittene erhalten zudem zum gleichen Preis von 100 Mark leistungsstärkere Shareware-Tools. Starke Zweifel überkamen uns bei der Kaufempfehlung für den optimalen Spiele-PC: Ein DX4/100 soll da auf jeden Fall vollkommen ausreichend sein, Pentium-Rechner würden nur "unmerkliche" Geschwindigkeitsvorteile erfahren lassen. Die Damen und Herren bei First scheinen überzeugte "Minesweeper"-Anhänger zu sein.

us

**PC-Doctor**  
Hersteller  
**First/Prosoft**  
Preis  
**zirka 100 Mark**



## NECs 3D-Pläne

**B**eschleunigerkarten für 3D-Grafik sind derzeit in aller Munde, nur leider weder im Lastenheft der Spieleprogrammierer noch in den Rechnern der Endverbraucher zu finden. Immer noch scheint sich kein eindeutiger Standard herauskristallisiert zu haben, auf den sich alle Seiten verlassen könnten. Man kann nur hoffen, daß die Technologie nicht das gleiche Schicksal ereilt wie die vor einiger Zeit hochgelobten MPEG-Karten, die sich letztendlich mangels Support nicht durchsetzen konnten. Bereits im Herbst letzten Jahres unterzeichneten Elektronik-Gigant NEC und Multimedia-Lieferant VideoLogic einen Vertrag zur gemeinsamen Etablierung der "PowerVR"-Algorithmen, die sich z.B. über Microsofts Direct3D-Schnittstelle in Windows 95 integrieren ließen. "PowerVR" beinhaltet folgende Features: Texturemapping inkl.

Perspektivenkorrektur, Anti Aliasing, Z-Buffering, Shading, Transluzenzeffekte u.v.m. Der Standard ist skalierbar angelegt, d.h. er läßt sich sowohl in PC-Steckkarten, als auch in Arcade-Automaten und Konsolen der nächsten Generation einsetzen und dabei in der Leistung der jeweiligen Preisklasse anpassen. NEC will schon im März die ersten Chipsätze für PC-Karten an die Systemhersteller verschicken

us



**Grafikträume werden wahr mit den  
"PowerVR"-Beschleunigern von NEC**



# VICTORY 3D

## KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM\*

\* Unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen

### Keine Kompromisse:

***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH  
Sonnenweg 11  
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modems	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	<a href="http://www.elsa.de">http://www.elsa.de</a>

**ELSA**

Datenkommunikation  
Computergrafik



## Deus ex Machina



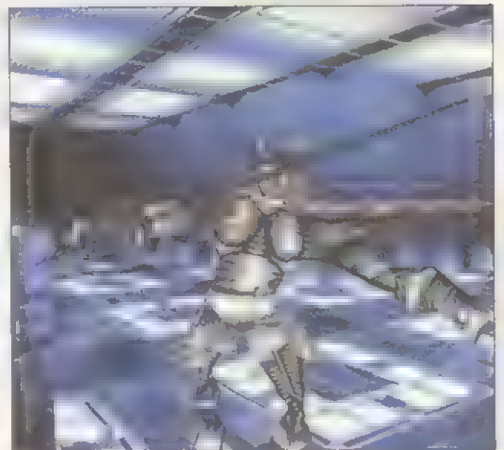
**Pyromanie pur: Die Licht- und Explosionseffekte sind wirklich beeindruckend**



**Deus**  
Hersteller  
Silmarils  
Erscheinung geplant  
März/April '96

**E**in einträglicher und zudem leichter Job scheint Euch auf dem Planeten Albiciade zu erwarten. Als waffenstarrerender Kopfgeldjäger des nächsten Jahrtausends könnt Ihr schließlich auf einen reichen Fundus an Erfahrungen mit durchgeknallten Terroristen zurückblicken. In diesem Fall hat eine Handvoll Wirkköpfe eine Forschungskolonie überfallen und hält mehrere Topwissenschaftler als Geiseln.

Leider gibt es da noch ein weiteres kleines Problem: Der Planet als solcher ist recht unwirtlich, es wimmelt vor gefährlichen Lebewesen. "Deus ex Machina" (oder kurz "Deus") ist der Nachfolger des eher dürrtigen Action-Adventures "Robinson's Requiem" von Silmarils. Augenscheinlichste Verbesserung ist das hochauflösende 3D-System, das jetzt neben der Landschaft auch



sämtliche Geschöpfe, seien es nun Humanoiden, Mutanten, Tiere oder Roboter, als texturierte Polygonobjekte darstellt, was deren Beweglichkeit sehr zugute kommt. Albiciade unterliegt dem Tag-Nacht-Zyklus und wechselnder Witterung, verschiedene Lichtquellen illuminieren die Umgebung, Gewässer verfügen über Wellengang. Nach wie vor wird die Physis Eures Helden sehr genau simuliert – Ihr geht zu Eurer Ernährung auf die Jagd, legt hin und wieder ein Nickerchen ein, kuriert Krankheiten oder amputiert gar am eigenen Leib Gliedmaßen, um zu überleben. Mit unterschiedlichsten Waffen müßt Ihr Euch Eurer Haut erwehren. Interessanterweise wird sich auf der CD sowohl eine DOS- als auch eine Win 95-Fassung des Hauptprogramms befinden, wobei letztere mit höherer Bildfrequenz und flüssigeren Animationen aufwarten kann.

us



## VERMISCHTES

- Gametek hält sich für besonders gerissen: Kurz vor Verkaufsstart des Interactive Movie "Ripper" mit Christopher Walken versucht man, irritierten Spielern den Uralt-Flop "Jack the Ripper" nochmal anzudrehen.
- In eingedeutschter Fassung sind diesen Monat Sonys "Discworld" und Mindscapes Rollenspiel "Thunderscape" neu erhältlich.
- Der Fehlerteufel hat uns letzten Monat ein wenig zugesetzt: Die "Sierra Originals" kosten je 30 Mark, die korrekten Wertungsdaten für "Icebreaker" lauten: Grafik 23%, Sound 33% und Spielspaß 36%.
- Inoffiziell war es schon lange klar, jetzt ist es amtlich: "Rebel Assault 1" ist einer der erfolgreichsten CD-ROM-Titel der Spielebranche. 250.000 Exemplare hat LucasArts allein in Deutschland verschertelt.

- Erneut nachsitzen müssen die Programmierer von "Dungeon Keeper". Peter Molyneux hat entschieden, daß der Action/Strategiecocktail noch nicht reif zur Veröffentlichung ist. Bis zum nächsten Termin im Mai (1996) sollen neue Features eingebaut und vorhandene erweitert werden. Beispielsweise werden sich Heldengruppen auch an zufällig gewählten Stellen per Tunnel ins Dungeon einschleichen, Goldadern auf ihren Abbau warten, die Monster werden sich noch individueller verhalten, und es wird mehr versteckte Gimmicks geben.
- Auf einen Schlag ist ein neuer Riese im Unterhaltungssoftwarebereich entstanden: Der Online-Content-Provider CUC schluckte zum Kaufpreis von zwei Mrd. US-Dollar (!) die Firmen Davidson Associates (inkl.

Blizzard Entertainment), Sierra-OnLine, Papyrus sowie fünf kleinere Entwicklerteams.

- Viacom New Media hat eine kostenlose Telefon-Hotline eingerichtet, die technische und spielablaufbedingte Probleme mit Viacom-Produkten lösen soll. Die Nummer lautet 0130-820115.
- Windows-95-Benutzer blieben bislang vor spezifischem Virenbefall verschont. Doch der "Boza"-Virus tritt den Beweis an, daß auch die jüngste Version des Microsoft-Betriebssystems nicht vor digitalen Übeltätern gefeit ist. Der vorerst harmlose Kriecher wird bald schädliche Clones finden.
- "The Links at Spanish Bay" nennt sich der erste Zusatzkurs für "PGA Tour Golf 96". Für rund 50 Mark gehören die 18 neuen Löcher Euch.







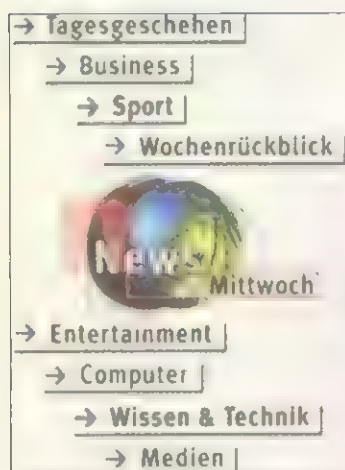
# Europe Online

## Das erste europäische Großsystem im Internet.

Auch der erfahrenste Cyberjunker konnte bislang die deutschsprachigen, aber trotzdem interessanten (!?) WWW-Seiten an den Fingern einer Hand abzählen, während im Land der unbegrenzten Möglichkeiten längst ein erbitterter Konkurrenzkampf um jeden einzelnen Daten-

“Europe Online” hat in dieser Form erst vor kurzem den Betrieb aufgenommen, war aber schon seit längerem in Planung. Ursprünglich sollte etablierten Online-Diensten wie CompuServe und AOL Konkurrenz gemacht und ein geschlossener Dienst auf Gebührenbasis eingerichtet werden. Dem erbarmungslosen Wettstreit um Accounts wollte man nicht entgegentreten und entschloß sich kurzfristig, gleich im World Wide Web aktiv zu werden – und hat auf einen Schlag 40 Millionen potentielle Kunden, die immer nur einen Mausklick von “Europe Online” entfernt sind.

Europe Online ist für Surfer (fast) kostenlos: Jeder, der Zugang zum Internet hat und den Browser **Netscape Navigator** benutzt, kann sich sofort in das System einklinken. Für Foren und Chats – die erst demnächst geöffnet werden sollen – sowie für bestimmte Finanzdienstleistungen muß der User sich, ähnlich wie in einer Mailbox, registrieren lassen. Nur wenige Angebote, die sich dann eher an Geschäftsleute richten, sollen etwas kosten. Außer den naheliegenden Themen Computer und Internet hat Europe Online keine eigentlichen Schwerpunkte: Geboten wird alles, von Gesundheit über Horoskope bis zum aktuellen Kino- und Fernsehprogramm. Dafür sind die Beiträge stets up-to-date und professionell betreut: Ein 60köpfiges Redaktionsteam kümmert sich um die Inhalte. Dabei werden die Möglichkeiten des Internet voll ausgeschöpft: Viele Beiträge bieten Verbindungen zu thematisch verwandten Web-Sites an, die vom User mit einem einfachen Mausklick angesprungen werden können.



**News:** Nachrichten aus aller Welt, Aktuelles aus Sport, Wettermeldungen, usw.



**Kommunikation:** In Foren und Chatrooms könnt Ihr mit anderen Usern in Kontakt treten

surfer entbrannt ist. Kein Wunder, daß hierzulande vielen Normalbürger bei dem Stichwort “Internet” – wenn überhaupt – zuerst irgendwelcher Schmuddelkram einfällt. Dank Europe Online dürfte sich der Seltenheitswert deutschsprachiger Web-Sites langsam aber sicher ändern. Bei Eröffnung war das System mit 3000 Seiten auf einen Schlag weltweit größter Web-Anbieter. Hinter dem Angebot steckt keine kleine Firma, sondern einer der größten deutschen Verlage, die Burda-Gruppe (Bunte, Focus). Wie der Name andeutet, richtet man sich an den ganzen Kontinent: Neben Deutsch gibt es den gesamten Inhalt auch auf Französisch und Englisch.

## Netscape Navigator

Wer ins Internet will, braucht einen Net-Browser: Ein Programm, das die grafisch gestalteten WWW-Seiten in der richtigen Form darstellt. Obwohl sich in letzter Zeit auch Microsoft bemüht, seinen mit Windows 95 ausgelieferten “Internet Explorer” unters Volk zu bringen, gilt weltweit der “Navigator” der amerikanischen Firma Netscape als Quasi-Standard. Seit kurzem gibt es die neue, stark verbesserte Version 2.0. Das Programm wurde um zahlreiche Features erweitert, insbesondere Multimedia-Möglichkeiten wurden integriert: So können jetzt einzelne Seiten weiter unterteilt werden – der Navigator



lernt das “fensterln”. Außerdem kann das Programm sogenannte “Plug-ins” (zusätzliche Tools) integrieren, mit denen die Software um weitere Möglichkeiten erweitert wird – der Navigator mausert sich langsam zum Internet-Betriebssystem. Natürlich flutschen die Daten in der neuen

Version auch etwas schneller durch die Leitungen auf den Monitor. Zu laden gibt es den “Netscape Navigator 2.0” für verschiedene Betriebssysteme (auch Win 3.1 & Win 95) auf der Netscape-Leitseite.

<http://home.netscape.com>



# Wichtiges im WWW



## Disney

Micky forever – und everywhere. "König der Löwen"-Freunde und "Pocahontas"-Liebhaber werden genauso fündig wie Fans des Erpels aus Entenhausen. Allerdings sollten Disney-Freaks mindestens per ISDN am Netz hängen, sonst dauert das Warten auf die Filmschnipsel nämlich recht lange.

<http://www.disney.com>

## Westwood

Wer auf Nachschub für "Kyrandia" oder "Command & Conquer" gar nicht mehr warten kann, darf sich auf der Westwood-Homepage jeden Tag über den aktuellen Stand der Dinge informieren. Ansonsten bietet Westwood auch auf den Web-Seiten die gewohnt hohe Qualität: Neben den üblichen Ankündigungen gibt es viele weitere Dateien, vom aktuellsten Patch (leider weiterhin nur für die englische Version) bis zu allerlei Freeware-Tools von Privatpersonen.

<http://www.westwood.com>



## LucasArts

Die LucasArts-Seiten gehören zu den schönsten Spielereichen im WWW. Unter anderem findet Ihr dort auch die Online-Ausgabe des "Adventurer", eines LucasArts-Magazins, das amerikanischen Spielern regelmäßig zugesandt wird. Im Internet kann die ganze Welt mitlesen.

<http://www.lucasarts.com>



## Ultima - WWW Archive

Der virtuelle Avatar trifft auch im Internet auf das Gute, Schöne und Reine. Und wie es sich für die älteste Computer-Rollenspielserie der Welt gehört, natürlich gleich auf mehreren Seiten. Eine der interessanteren ist das "Ultima World Wide Web Archive": Neben ScreenShots und weiteren Bildern gibt es auch Infos zu allen Ultimas – neben Walkthroughs auch Karten von Britannia oder das komplette Runen-Alphabet.

<http://www.udic.org/ultima>



## The Spot

Gute Seiten gibt's genug, schlechte Seiten auch – wer ohne Daily Soap nicht leben mag, wird auch im Internet fündig: Die Story über Bewohner einer amerikanischen Wohnidylle wird täglich auf einer Web-Seite fortgesetzt. Das Besondere: Wenn Ihr den Figuren mit Rat zur Seite stehen wollt, schickt Ihr eine eMail an die betreffende Person – sollten genug Leute Eurer Meinung sein, wird die Handlung umgeschrieben.

<http://www.thespot.com>

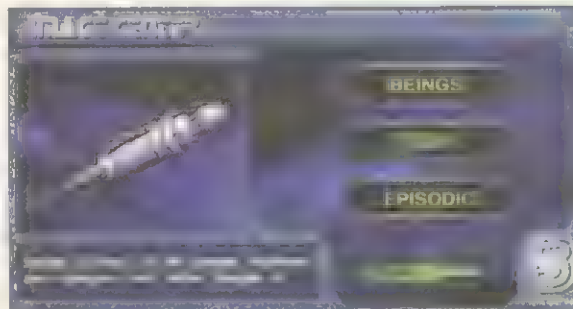
Im WWW ist immer was los – für CyberJunkies gibt es fast täglich neue Web-Seiten zu entdecken.



## Babylon 5

Wer die Abenteuer der Mannen, Frauen und sonstigen Lebensformen um Captain John Sheridan auf der Raumstation "Babylon 5" verfolgt, kann sich die geballte Infoladung im Internet holen. Besonders praktisch für alle Fans hierzulande, die bislang nicht besonders gut über die Serie auf dem laufenden gehalten wurden: Statt schöner, aber nutzloser Spielereien, stehen eher sachliche Infos im Vordergrund.

<http://pathfinder.com/Babylon5>



## Looking Glass

Auf den Internet-Seiten der spätestens seit "Ultima Underworld I & II" oder "Flight Unlimited" legendären Firma, geht es überwiegend um die Kunstflug-Simulation. Und das, obwohl doch mit großen Schritten "Terra Nova" naht – aber davon bekommt der neugierige Surfer nur ein paar Bilder geboten. Trotzdem eine interessante Seite, auf der sich mit dem Erscheinen von "Terra Nova" wohl auch etwas mehr tun dürfte.

<http://www.vie.com/lgt>

ste





## Zweimal Action und einmal Rollenspiel von Neon.



**Vanished Powers:** Isometrisch durchs Schlafzimmer



**Viper:** Einige sehr frühe Modellstudien von Falden

# NEON

### Viper

In dem Shoot'em'Up "Viper" steuert Ihr einen bis knapp unter die Rotorblätter bewaffneten Helikopter durch drei futuristische Welten; Euren mit Texturen belegten 3D-Heli seht Ihr in "Hell-fire Zone"-Manier von außen. In der ersten Welt, einem Canyon, rettet Ihr drei Basen vor heimtückischen Gegnern. Im zweiten eskortiert Ihr ein Flugzeug, im dritten müßt Ihr einen dahinrasenden Zug vor dem Ende der Bahnfahrt zerstören; nach einiger Zeit stürzt sich jeweils ein Endgegner auf Euch und bittet zum Duell. Erst wenn Ihr gewonnen habt, geht es weiter. Ob und welche Rahmenhandlung "Viper" bekommt, steht momentan noch in den Sternen.

### Vanished Powers

In dem Rollenspiel helft Ihr als junger Abenteurer Drago der schönen, leider all ihrer magischen Kräfte beraubten Göttin Lyra im Kampf gegen den bösen Hexer Victor. "Vanished Powers" hat eine ausgefeilte Handlung mit vielen Nebenfiguren und kleinen Spielen im Spiel. Besondere Mühe macht sich Neon natürlich wieder bei der technischen Gestaltung: Euer Held läuft in "Ultima 8"-Manier durch eine isometrische Welt, zwischendurch gibt es zahlreiche Cut-Szenen, in denen die Handlung weitererzählt wird. Beide, Spiel und Filme, werden vollkommen gerendert und sehen bereits jetzt dementsprechend gut aus. "Vanished Powers" soll leider erst im Oktober erscheinen.

ste

**W**as uns die PC-Newcomer Neon aus Darmstadt vor kurzem an aktuellen Entwicklungen zeigten, war äußerst beeindruckend: Die beiden Actiontitel "Tunnel B1" und "Viper" sowie das Rollenspiel "Vanished Powers" sind grafisch auf dem allerneuesten Stand der Technik.

### Tunnel B1

"Tunnel B1" ist eine 3D-Actionballerei und spielt in einer fernen, ziemlich düsteren Zukunft – BladeRunner läßt grüßen. Eure Aufgabe: Legt als Kämpfer im Untergrund einem machthungrigen Diktator das schmutzige Handwerk. In fünf Szenarien – vom Industriegebiet über Waffenfabriken (!) bis zu Chemieanlagen – habt Ihr es mit etwa 20 unterschiedlichen Gegnern zu tun, überwiegend Robotern und fest installierten Verteidigungsanlagen. Eure Waffen müßt Ihr gezielt einsetzen: Auch die stärkste Rakete kann gegen bestimmte Schutzschilde wirkungslos sein, die mit einem 08/15-Laser mühelos zerstört werden. Die Beta-Version und erste Bilder von "Tunnel B1" machen bereits jetzt neugierig: Beeindruckende HiColor-SupervGA-Grafiken, bildschirmfüllende und ausgefeilte Explosionen sowie fotorealistische Lichteffekte in Echtzeit – wir sind gespannt. Mehr erfahren wir alle hoffentlich im Juli.



**Tunnel B1:** Durch eine düstere Stadt führt auch dieses 3D-Actionspiel, in dem Ihr praktisch immer unter Beschuß sein werdet



#### Tunnel B1

Hersteller  
**Neon**

Erscheinung geplant  
**Anfang Sommer/Juli**

#### Viper

Hersteller  
**Neon**

Erscheinung geplant  
**September**

#### Vanished Powers

Hersteller  
**Neon**

Erscheinung geplant  
**Oktober**



*Meine* GROSSE

# CAMPARI

STOIT.

**CAMPARI**

WAS SONST



# WARCRAFT

## TIDES OF II DARKNESS

„eines der besten PC-Strategiespiele  
aller Zeiten (...) wertvoll:  
atmosphärische Fantasy-Action“

*(PC Player 2/96)*

Die Vorteile liegen klar auf der Hand und  
machen WarCraft 2 zu DEM Strategie-  
spiel für Genrefremde, Einsteiger und  
Fortgeschrittene. (...) schlichtweg der  
bislang beste Strategie-Action-Mix.“

*(PowerPlay 2/96)*

„Nur selten fällt einem in bezug auf  
Computerspiele das Prädikat 'perfekt'  
ein. (...) Suchtfördernd dürfte die  
treffendste Bezeichnung für dieses  
Kleinod der PC-Spielbranche sein.“

*(EntertainmentMarkt, 1-2/96)*

„bringt viel Freude noch in die kleinste  
Feldherrnhütte!“

*(PC Joker 2/96)*

„Besser geht's nicht: (...) Für mich das  
kompletteste und schönste Echtzeit-  
Strategiespiel!“

*(PC Games 1/97)*



Die Schlacht um Azeroth  
Zu Land, Wasser und in





Strategie Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.  
Komplett in Deutsch



Nummer 1 in Deutschland  
Spiel des Jahres in den USA

geht weiter.  
der Luft!



Demnächst  
von  
BLIZZARD:

**DIABLO**

Das Fantasy-Rollenspiel  
in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten  
dämonische Kreaturen,  
magische Kräfte  
und Diablo, der Herrscher  
über die Unterwelt.

Viel Glück!



Im Exklusiv-Vertrieb von  
**BOMICO**

**BLIZZARD**

ENTERTAINMENT

\*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von mactech.com, Control, Best of the Best und 16.-31.1.96

© 1996 Blizzard Entertainment, Inc. "Best of the Best" und "Best of the Best" sind eingetragene Marken. PC GAMER, März 1996

<http://www.blizzard.com>



TITEL

# ALIEN TR

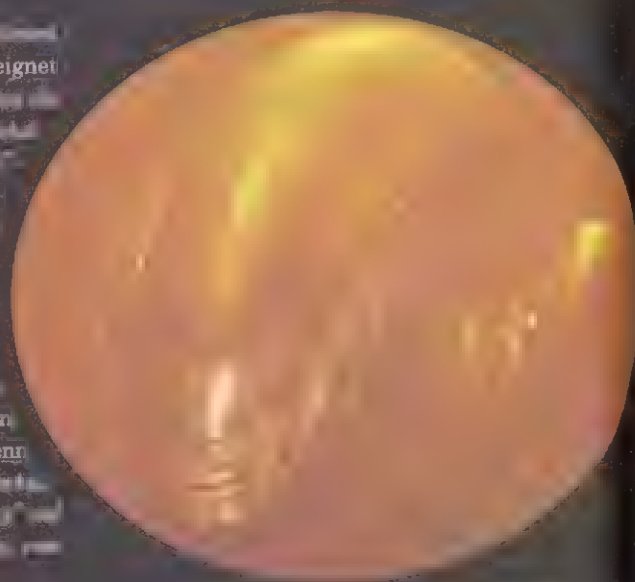
**Das Alien  
im Dreierpack:  
Acclaim macht  
aus den Kult-  
filmen ein 3D-  
Actionspiel.**

**Intro: Die  
Marines sind  
auf LV426,  
dem Alien-  
planeten,  
angekommen**

**V**erwandelt sich ein bekannter Filmstoff in ein Actionspiel? Das ist eine Frage, die sich immer wieder stellt. In diesem Fall ist die Antwort: Ja.

Lizenz gesichert und das Programmiererteam "Probe Software" beauftragt, aus den legendären Kultfilmen die PC-Version von "Alien Trilogy" zu machen; das Spiel erschien kürzlich bereits für die Sony PlayStation – was eher ungewöhnlich ist, denn normalerweise werden gerade 3D-Titel zuerst für den PC entwickelt und dann, wenn

der Erfolg sichergestellt ist, für die PlayStation. Die Entwicklung wurde aber nicht direkt übernommen. Die drei Spieleentwickler mussten sich vor allem Gedanken über die Umsetzung (welche Details der 1979er-Ebene übernahm, welche nicht) machen. Im Renderintro landet Ihr mit einem Trupp Marines auf dem Alien-Planeten LV426. Leider könnt Ihr nicht mit den Soldaten durch die Gänge marschieren: Ihr werdet ganz allein vorausgeschickt. Im für das Spiel sehr interessanten Kapitel "The Way Out" landet Ihr auch irgendwann in den Lagerräumen. Hier müsst Ihr nicht nur mit Facehuggern zu tun (die kleinen Octopode-ähnlichen Wesen, die sich an Personen anheften und sie von innen zerstören), sondern auch in weiteren Kämpfen gegen Truppen der sogenannten Killermaschinen auf Euch.



HAY



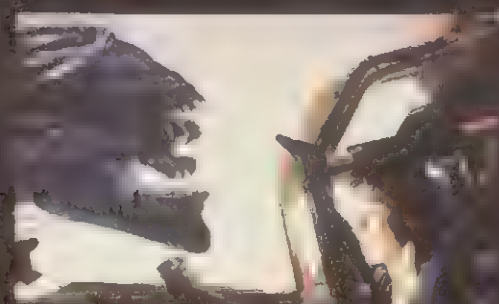
# RILOGY

Der Film ist ein Meisterwerk der Science-Fiction, das die Grenzen der menschlichen Vorstellungskraft erweitert. Die Handlung ist eine Mischung aus Horror und Action, die die Zuschauer in eine Welt der Dunkelheit und des Schreckens entführt. Die Charaktere sind tiefgründig und komplex, was die Geschichte zu einer emotionalen Reise macht. Die Regie ist präzise und atmosphärisch, was die Spannung bis zum Ende aufrechterhält.

Die Produktion ist ein Meisterwerk der Science-Fiction, das die Grenzen der menschlichen Vorstellungskraft erweitert. Die Handlung ist eine Mischung aus Horror und Action, die die Zuschauer in eine Welt der Dunkelheit und des Schreckens entführt. Die Charaktere sind tiefgründig und komplex, was die Geschichte zu einer emotionalen Reise macht. Die Regie ist präzise und atmosphärisch, was die Spannung bis zum Ende aufrechterhält.



Die Action-Anfänge sind bis  
hin sehr geschmackvoll  
– gute Werten gibt's  
erst später



I'm your worst nightmare Ripley denkt  
den üblen Alien des Alien am nächsten  
Mitten



Alien im ersten Film spielt dieses Szenario auf der Westseite. Zwischen Medizinern  
und Krankenstation gibt es neben handfester Action auch zahlreiche kleinere Rätsel

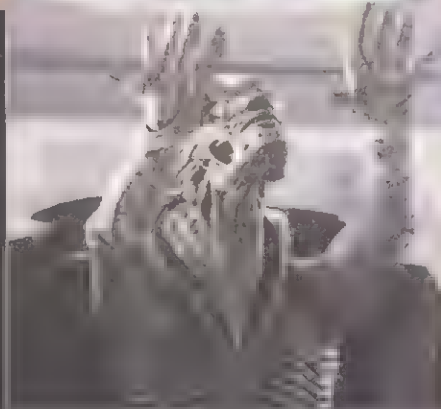


## DAS ALIEN

Jedes Alien beginnt sein Leben als ein Meter hohes Ei aus unbekanntem organischem Material. Das Ei ist passiv auf der Suche nach einem Wirts-Lebewesen, an dessen Schädel es sein Inneres, den sog. **Facehugger**, plazieren kann. Mit seinem Schwanz fixiert der Hugger sich am Opfer und hält es mit einer genau dosierten Menge Sauerstoff am Leben. Am "Bauch" hat es einen Schlauch, mit dem es ihm die **Spore** einflößt. Über diese Zwischenstufe des Alien ist fast nichts bekannt. Sie entwickelt sich in wenigen Tagen zum sog. **Chestburster**, dem Baby-Alien, einem gurkenähnlichen Geschöpf mit spitzen Zähnchen, der den Körper des Wirts durchbricht. Der Chestbuster wächst schnell zum **erwachsenen Alien** heran: zwei Meter groß, mit langem Schädel, vier schlauchartigen Trichtern auf dem Rücken und zwei Reihen ineinanderverschachtelter Zähne. Die Haut erinnert an ein Insekt, das Alien hat keine Augen. Statt Blut fließt eine unbekannte Säure durch seinen Körper. Erwachsene Aliens kommunizieren vermutlich über Pfeiftöne miteinander. Eine Sonderform des erwachsenen Aliens ist die **Alien-Königin**: Etwas größer als ihre Artgenossen, hat sie am Ende ihres Körpers ein schlauchartiges Gebilde, mit dem sie ununterbrochen Eier legt.



Eines der Bilder, auf denen sich die teilweise humanoide Form des sonst gänzlich fremden Aliens erkennen läßt



In jedem noch so bösartigen Alien steckt auch ein kleines bißchen Menschlichkeit

... und ...

dig gerendert und flüssig animiert.

Acclaim veröffentlicht in Deutschland nicht nur

... sondern ...

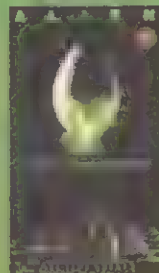
... und ...

... und ...

Gegner, werden für den hiesigen Markt nur Aliens angeboten, was auf den Spielspaß allerdings keine weiteren Auswirkungen haben soll.

Die "Alien Trilogy" soll bereits im Mai erscheinen — sobald

wir eine testfähige Endversion haben, werden wir das Spiel einem ausführlichen Test unterziehen.



1979 von Kultregisseur Ridley "BladeRunner" Scott gedreht, war der Film sofort ein Riesenerfolg. Ein Trupp Minenarbeiter wird auf dem Heimflug zur Erde von einem interstellaren Notsignal aus dem Tiefschlaf geweckt, landet auf dem Planeten LV426 und entdeckt dort das verlassene Raumschiff einer fremden Lebensform.

Dem Außenteam fallen Eier auf, aus denen sich ein kleines, säurehaltiges Lebewesen um ein Teammitglied legt. Wieder auf dem Raumschiff, stellt sich heraus, daß das Opfer nur als Zwischenstation für ein neues "Alien" diente: Fortan macht dieses schnell wachsende und äußerst aggressive Wesen nach und nach die gesamte Besatzung nieder. Nur Ellen Ripley (Sigourney Weaver) und ihre Katze Jonsey überleben. "Alien" bezieht seine Faszination vor allem aus der dunklen, kalten Stimmung des Minenschiffs "Nostromo".

## Aliens

Erst sieben Jahre später, 1986, drehte James "Terminator" Cameron den zweiten Teil: "Ali-





**Intro: Euer Trupp Marines landet mit einem der aus "Aliens" bekannten Fahrzeuge**



**Ob sich wohl im kleinen Gebiß im Rachen des Alien ein kleines Gebiß befindet, in dessen Rachen ein kleines...**



## DIE FILME

ens". Ripley gelangt nach 57 Jahren Raumflug wieder zu Erde. Ihre Firma schickt sie mit einem Trupp Marines zu LV426 zurück, um einer kürzlich aufgebauten Kolonie im Kampf gegen die Aliens zu helfen. Diesmal haben es die Menschen nicht mit einem einzigen, sondern mit einer Hundertschaft Aliens zu tun. Wie im ersten Teil auch, überleben nur Ripley und ein kleines Siedler-Mädchen, nachdem sie sich der Alien-Königin gestellt haben. "Aliens" merkt man die Handschrift von James Cameron deutlich an: Der Film ist auf spannendste Action ausgelegt und technisch brillant. "Aliens" gilt als bester Film der Reihe. Auf Video gibt es auch einen 17 Minuten längeren "Director's Cut".

Dieser 1992 gedrehte bisherige Schlußpunkt der Trilogie trägt im englischen den etwas seltsamen Untertitel "The bitch is back". Die Rettungsnotkapsel, mit der Ripley und das Mädchen aus "Aliens" entflohen waren, stürzt über dem Gefängnisplaneten Fiorina 161 ab. Nur Ripley überlebt und schließt sich vorübergehend dem klosterähnlichen Knast und der



Gefangenen-Sekte an. Wenig überraschend: An Bord der Kapsel ist noch ein Alien, das auch schnell wieder die Jagd eröffnet. Leider stellt sich heraus, daß Ripley selbst eine Alien-Königin eingepflanzt bekam, die ausgewachsen für weiteren Nachwuchs sorgen könnte: Ripley bleibt nur, rechtzeitig Selbstmord zu begehen. "Aliens3" war das Erstlingswerk des britischen Werbefilmers David Fincher und gilt als gutes Beispiel für einen schön durchgestylten Film mit lausigem Drehbuch – "Aliens3" konnte bei weitem nicht an die Vorgänger anknüpfen.

Die Gerüchte, daß es trotz des Todes von Ripley eine Fortsetzung geben wird, verdichten sich: Entweder soll Ripley als Clone wieder auferstehen oder der 3. Teil war nur ein Traum, mit dem die ominöse "Corporation" ihre Loyalität testen wollte. Unter Insidern gilt als sicher, daß Sigourney Weaver wieder mit dabei ist. Von der Story ist noch nichts bekannt. Manche Quellen sprechen sogar von zwei neuen Filmen: "Alien vs. Predator" (aus dem Schwarzenegger-Film) ohne Ripley und besagtes Aliens 4.



**Mittlerweile gibt es auch mehrere Alien-Comics, in denen die Filmcharaktere leben.**

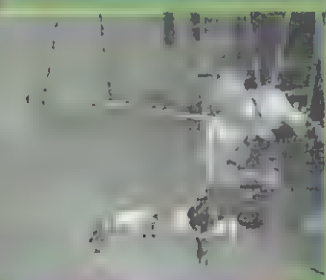
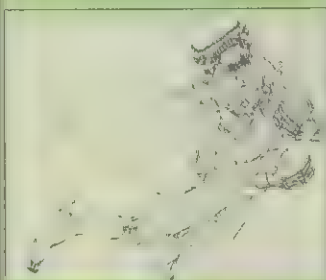
**Alien Trilogie**  
Hersteller  
**Acclaim**  
Erscheinung geplant  
**Mai '96**





## TRICK-CAPTURING

Beim Motion-Capturing-Verfahren werden an allen wichtigen Körperteilen eines Schauspielers Sensoren angebracht, deren Bewegungen von einem Rechner in Echtzeit auf ein Drahtgittermodell übertragen werden. Dabei ist es egal, was für ein Modell es ist – wichtig ist nur, daß die Bewegungen natürlich wirken. Der andere Weg wäre, alle Bewegungen wie bei Trickfilmen von Animatoren zeichnen zu lassen. Das Motion-Capturing-Verfahren wird sowohl bei der Computerspiel-Produktion als auch bei computerberechneten Filmen angewandt.



Bewegungen werden in den Rechner übertragen

# INTERVIEW

mit Peter Jones

Peter Jones hat bisher viele Computerspiele für verschiedene Firmen produziert. Als Entwicklungschef bei "Probe Software" verantworten er und sein 25-köpfiges Team die "Alien Trilogy". Das Team besteht aus vier Programmierern, sechs Grafikern, drei Toningenieuren, vier Zeichnern für die Texturen, drei für die 3D-Karten und drei Leveldesignern. Da Peter Jones großen Wert darauf legt, als Mitglied dieses Teams gesehen zu werden, lehnte er es ab, uns ein Porträt von sich zu schicken – in Programmiererkreisen eine durchaus übliche Geisteshaltung.

## Power Play: Warum heißt das Spiel eigentlich "Alien TRILOGY"?

Peter: Weil es die drei Filme "Alien", "Aliens" und "Alien 3" umfasst. Wir haben die Spiele so konzipiert, dass sie die Handlung der Filme nachvollziehbar machen. Die Spiele sind so gestaltet, dass sie die Handlung der Filme nachvollziehbar machen.

## PP: Dann hast Du Dir die "Alien"-Filme sicher sehr oft angesehen?

Peter: Ja, ich habe sie mir sehr oft angesehen. Ich finde sie sehr spannend und gut gemacht. Ich habe sie mir sehr oft angesehen.

auch mit der Lizenz noch was zu tun hat.

## PP: Welchen der drei Filme findest Du am besten?

Peter: Ich finde "Aliens" am besten. Ich finde es sehr spannend und gut gemacht.

bischen Stil. Dennoch: "Aliens", der zweite.

## PP: Warum?

Peter: Weil es die Handlung der Filme nachvollziehbar macht. Ich finde es sehr spannend und gut gemacht.

## PP: Wie sehen Eure Aliens aus? Verwendet Ihr 3D-Figuren oder Bitmaps?

Peter: Die Feinde basieren auf Acclains Motion-Capturing-Verfahren. Wir verwenden 3D-Figuren und Bitmaps. Dadurch können wir mehr Bösewichter auf ein Modell bringen und auch die Handlung der Filme nachvollziehbar machen.

einfach am besten aus.

## PP: Was für eine 3D-Engine habt Ihr, und gibt es besondere Effekte?

Peter: Wir haben die Engine selbst entwickelt.

und die Engine selbst entwickelt. Wir haben die Engine selbst entwickelt.

## PP: Wie habt Ihr die Level entwickelt, habt Ihr irgendwelche 3D-Programme wie AutoCAD etc., das ja oft eingesetzt wird?

Peter: Nein, wir haben die Level selbst entwickelt. Wir haben die Level selbst entwickelt.

## PP: Habt Ihr Film-Sounds eingebaut?

Peter: Ja, wir haben die Film-Sounds eingebaut. Wir haben die Film-Sounds eingebaut.

## PP: Die "Alien Trilogy" soll nur unter Windows 95 laufen. Warum?

Peter: Weil es die Handlung der Filme nachvollziehbar macht.

## PP: Habt Ihr mit dem damaligen Alien-Designer H.R. Giger oder anderen Leuten aus der Filmbranche zusammengearbeitet?

Peter: Ja, wir haben mit dem damaligen Alien-Designer H.R. Giger oder anderen Leuten aus der Filmbranche zusammengearbeitet.

## PP: Momentan wird das Thema "Gewalt in Computerspielen/Zensur von Gewalt" in Deutschland heiß diskutiert. Von "Alien Trilogy" soll es deshalb eine spezielle Deutschland-Version geben. Wie denkst Du über das Thema?

Peter: Ich finde das Thema sehr interessant. Ich finde es sehr spannend und gut gemacht.



Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.



**Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel**

**Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!**  
Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Hermannstraße 49,  
Ecke Horder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63  
61169 Friedberg · Computer Marsch Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

**Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0**

Probleme mit der Software? Unsere Techniker  
sind für Sie da!

**Fax: (02 81) 9 52 98-10**  
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

**Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!**

## PC-CD ROM

7th Guest	DA	19,99	FIFA Soccer 96	DV	79,99
11th Hour	DV	84,99	Fight a. Amaz. Queen	DA	67,99
3 D Lemmings	DA	84,99	Flugsimulator 5 1	DV	39,99
3 D Pinball	DA	64,99	Form. One Gr. Prix 1	DV	109,99
5th Marketeer	DV	67,99	Form. One Gr. Prix 2	DA	34,99
AH - 64 Longbow	DV	x84,99	Frankenstein T.E. o.T.M.	DV	x97,99
Aces over Europe	DV	19,99	Fritz 4 Schach	DV	84,99
Across the Rhine	DV	54,99	FX - Fighter	DV	124,99
Albion	DV	74,99	Gabriel Knight 2	DA	74,99
Alien Odyssey	DA	67,99	Gabriel Knight 2	DV	74,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99	Gender Wars	DV	x69,99
Angel Devout	DA	67,99	Gene Wars	DV	x79,99
Anvil of Dawn	EV	67,99	Goblins 3	DV	19,99
Apache Longbow	DV	74,99	Goblins Teil 1+2	DV	19,99
Ascendancy	DV	79,99	Grand Prix Manager	DV	84,99
Assault Rigs	DA	67,99	Heart of Darkness	DV	84,99
ATF Tactical Fight.	DV	x84,99	Hell	DV	24,99
Battle Isle 2&Data	DV	69,99	Heroes of Might&Mag	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	69,99	History Lane 14-18	DV	29,99
Battle Race	DA	x77,99	Hugo 3	DV	64,99
Battle Team Classic	DV	24,99	Indy Car Racing	DA	19,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,99	Indy Car Racing 2	DV	74,99
Beavis & Butt-head	DA	64,99	Imperium Romanum	DV	79,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99	Inca 1	DV	19,99
Bermuda Syndrome	DV	69,99	Jagged Alliance	DV	89,99
Big Red Racing	DA	69,99	John Madden Football 96	DA	x79,99
Bung	DV	59,99	Johnny Bazzookaton	DA	x67,99
Blitzfuß	DV	54,99	<b>Spielereisungen der Fa. Hint Shop 14,90 per Stück</b>		
Braindead 13	DV	64,99			
Bureau 13	DV	19,99	Kingdom of Magic	DV	x69,99
Burned in Time	DV	74,99	Kings Quest 7	DV	39,99
Burning Steel 4	DV	69,99	Lands of Lore 1	DV	34,99
Caesar 2	DV	74,99	Lemmings 1 + 2	DA	29,99
Carnier Strike Force	DV	74,99	Loadstar	DA	1 V
Championship Manager 2	DV	89,99	Lost Eden	DV	74,99
Championship Pool	DA	29,99	Lost in Time	DV	19,99
Chevy ESC von FS	DV	59,99	Mad TV 2	DV	x74,99
Civilization	DV	34,99	Made in Germany Compi-	DA	59,99
CivNet	DV	89,99	lation enthalt	DV	59,99
Command Aces o t Deep	DV	74,99	o Anstoss	DV	84,99
Command & Conq. Data	DV	29,99	o Battle Isle 2	DV	x77,99
Command & Conquer	DA	x77,99	o Das schw. Auge 2	DV	74,99
Congo	DV	74,99	Magie Carpet 2	DV	79,99
Conqueror AD 1086	DV	74,99	Magie the Gathering	DV	97,99
Creature Shock	DV	19,99	Mechwarrior 2	DV	74,99
Cronicle o t Sword	DV	x74,99	Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Cronomaster	DA	74,99	Metal Lords	DV	79,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	Micromasch 2 Edition	DV	47,99
Cyberia 2	DV	x74,99	Millenia	DV	59,99
Cybermage	DV	79,99	Mission Critical	DA	74,99
Daggerfall	DV	79,99	Monopoly	DA	59,99
Darker	DA	74,99	Myat / voll deutsch	DV	64,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	NBA Jam Tournem	DA	84,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99	NBA Live 96	DA	79,99
Dawn Patrol	DV	24,99	Need for Speed	DV	79,99
Day of Tentacle	DV	34,99	NHL Hockey 96	DV	79,99
Death Gate	DA	74,99	Ouake	EV	1 V
Deep Space Nine	DA	x77,99	Panzergeneral 1	DA	29,99
Der Drudenzauber	DV	64,99	Panzergeneral 2	DA	69,99
Der Patnizer	DV	29,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Der Planer 2	DV	x74,99	Pinball Illusions	DV	79,99
Der Seelenzirkel	DV	67,99	Pinball Wizzard 2000	DA	69,99
Destruction Derby	DA	84,99	Pinball	DV	74,99
Die Fugger 2	DV	x74,99	Pole Position 3,5"	DV	79,99
Die Siedler 1 / jetzt CD	DV	34,99	Police Quest - SWAT	DA	69,99
Die Siedler 2	DV	77,99	Police Quest - SWAT	DV	x79,99
Duke Nukem 3D	EV	x77,99	Privateer + Data	DA	34,99
Dune 2	DV	29,99	Pro Pinball - The Web	DA	49,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99	Psycho Detective	DA	74,99
Dungeon Master 2	DV	79,99	Psycho Pinball	DV	69,99
Earth Worm Jim 1	DV	64,99	Quest for Fame	DA	87,99
Earth Worm Jim 1 & 2	DA	64,99	RAN Soccer	DV	74,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99	RAN Trainer	DV	69,99
Extreme Games	DA	49,99	Raven Project	DV	57,99
Extreme Pinball	DA	54,99			
Fantasy General	DA	69,99			

**Wing  
Commander 4**  
DV 99,99

**Command &  
Conquer Data**  
DV 29,99

**Die  
Siedler 2**  
DV x77,99

**Die  
Fugger 2**  
DV x74,99

**Silent Hunter**  
DV/DA 69,99

**Daggerfall**  
DV 79,99

**Shannara**  
DV 74,99

**Formula One  
Grand Prix 2**  
DV x97,99

**Riddle of  
Master Lu**  
DV 74,99

**Duke Nukem  
3 - D**  
DA x77,99

**Braindead 13**  
DV 64,99

**Spycraft**  
DV x77,99

## Sony Play Station

## ZUBEHÖR

<b>Grundgerät mit Pad</b>	574,99	<b>Microsoft Siderwinder 3D Pr</b>	89,99	
3 D Lemmings	DA	84,99	<b>Gravis Analog Pro</b>	49,99
Assault Riggs	DA	84,99	<b>Gravis Game Pad</b>	34,99
Cyber Speed	DA	84,99	<b>Gravis Eliminator Card</b>	39,99
Destruction Derby	DA	94,99	<b>Gravis Firebird</b>	119,99
Discworld	DA	84,99	<b>Gravis Phoenix</b>	179,99
Fifa Soccer 96	DA	89,99	<b>Thrustm. Joystick Flight 2</b>	149,99
Goa. Storm	DA	94,99	<b>Thrustm. Joystick Flight Pr</b>	239,99
Hi - Octane	DA	89,99	<b>Thrustm. Joystick F 16</b>	269,99
Johnny bazookaton	DA	79,99	<b>Thrustm. Mark II Wappon</b>	199,99
Kileak the Blood	DA	84,99	<b>Thrustm. Lenkrad T 2 incl. Gas und</b>	
Krazy Ivan	DA	84,99	<b>Bremspedale/Neue Qualität</b>	239,99
Loaded	DA	89,99	<b>Thrustm. Fußpaddles</b>	219,99
Novastorm	DA	84,99		
Parodius Deluxe	DA	89,99		
PGA Golf 96	DA	89,99		
Power Serve	DA	89,99		
Raymann	DA	89,99		
Ridge Racer	DA	94,99		
Starblade Alpha	DA	84,99		
Tekken	DA	99,99		
Thunderhawk 2	DA	84,99		
To Shme Den	DA	84,99		
Twisted Metal	DA	84,99		
WipeOut	DA	94,99		
World Cup Golf	DA	84,99		
Worms	DA	89,99		
WWF Wrestlingmania	DA	94,99		
X-Com Terror	DA	79,99		

## Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen !

Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Problem: Sie es doch einfach mal aus.

# Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

**Hotline 0281-9529813**  
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

**Händleranfragen  
erwünscht**

## Versandbedingungen:

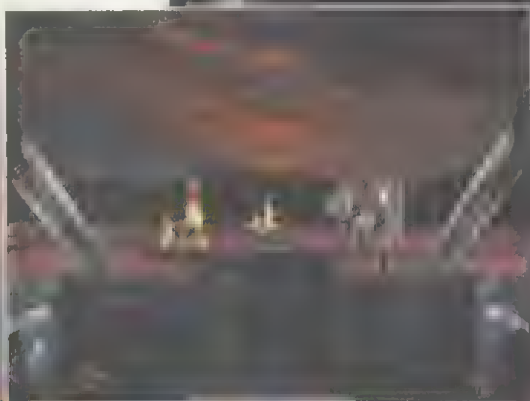
Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch  
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung  
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Ladenpreise variieren.



# METAL

Ihr wollt mit Panzerkolossen über fremde Planeten stapfen, könnt Euch aber nicht das Tastaturlayout von Mechwarrior merken? Interplay kündigt die Lösung Eurer Probleme an!



Das Design der Kampfmaschinen soll komplett überarbeitet werden (links)

**M**ech-Simulationen sind angesagt. Nach Activisions Mechwarrior 2 und Sierras zweitem Fasa-Clone "Earthsiege 2" (Test in dieser Ausgabe) kommt mit "Metal Hive" nun auch von Interplay ein Kampf-Robo-Spiel für Eure PCs. In einer fernen Zukunft drehen einige Gefechtsroboter durch und entwickeln eine eigene Intelligenz. Die fehlgeleiteten Kriegsmaschinen wenden sich gegen ihre Erbauer und fangen an, Einrichtungen und Fahrzeuge auf allen möglichen Planeten der Terraner anzugreifen. Natürlich laßt Ihr das als Mitglied eines Mech-Bataillons nicht auf Euch sitzen und beginnt mit dem Gegenschlag. Nachdem Ihr Euch im Training fitgemacht habt, werdet Ihr mit einer Kampagne betraut: Hier erhaltet Ihr vor jeder Mission ein detailliertes Briefing, in dem die Einsatzziele vorgestellt werden. Danach geht's ab in die Waffenkammer, wo Ihr Euren Mech nach Euren Hardwaremöglichkeiten ausrüstet. Anfangs habt Ihr dafür nur billige Taschenlaser und Mini-Raketenlafetten, im Verlauf der Campaign jedoch stockt Ihr Euer Arsenal um durchschlags-



# HIVE

kräftigere Waffen, größere Mech-Chassis und Fusionsreaktoren auf. Neben der Kampagne wird es eine 16-Spieler-Netzwerkoption geben, die in der von uns angespielten Pre-Alpha noch nicht implementiert war. Vom Spielgefühl her liegt "Metal Hive" (das ist übrigens nur der Arbeitstitel, eine Namensänderung ist nicht ausgeschlossen) irgendwo zwischen "Mechwarrior 2" und "Descent", wobei der Schwerpunkt klar im Bereich Action angesiedelt ist. So nennt Interplay dann auch als Zielgruppe all jene Spieler, die auf 3D-Kampfroboter-Sims stehen, denen "Mech 2" aber zu kompliziert ist. Letzten Infos zufolge, werden die Mechs in "Metal Hive" übrigens noch einer grundlegenden Überarbeitung unterzogen, was angesichts des jetzigen, recht seltsamen insektoiden Stylings der Kampfmaschinen auch nicht weiter überrascht. Wir bleiben jedenfalls am Ball und werden Euch selbstverständlich über die weiteren Entwicklungen des Projekts auf dem laufenden halten. sg

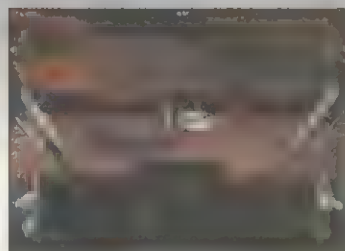
**Die Briefings versorgen  
Euch per Holoprojektion mit  
allen wichtigen Details**



**Mittels Dropship werdet Ihr zu Beginn einer jeden Mission in Euer Einsatzgebiet befördert**



**Kaboom! Metal Hive zielt in  
die Herzen der Action-Fans**



**Die Spinnen-Mechs gehören  
zu den einfacheren Gegnern**



**Der Bewaffnungsscreen zeigt  
sich eher künsterlich**

**Metal Hive**  
Hersteller  
**Interplay**  
Erscheinung geplant  
**2. Quartal '96**



[illegible]







# Broken S

Mit einem  
Adventure der  
klassischen Art  
will Revolution  
Software Europa-  
Arts noch einmal

In England lobt man die Revolution-Jungs um Charles Cecil schon seit Jahren in den Softwarehimmel. Das nette "Lure of the Temptress" hatte es den Spielern angetan, und die Gibbons-Lizenz "Beneath a Steel Sky" wurde von den Briten 1994 in den höchsten Tönen gelobt und mit dem Titel "Bestes Adventure des Jahres" ausgezeichnet. In der Power Play sahnte **Revolutions**

Produkt lediglich 70% ab. Das soll nun "Broken Sword" ganz anders werden – wenn die Entwickler bei Revolution. Und das ist ein Adventure, das jeder Computer einfach lieb haben muß.

Revolution Software ist eine winzige Firma im alten, schlafrigen York. Jeder der wenigen Angestellten dort ist furchtbar nett, ausgeruht und ständig gut drauf. Kein Wunder also, daß in "Broken Sword" Potential steckt – in dieser Atmosphäre wäre Tom Gerhardt auch gern aufgewachsen, dann wäre er jetzt wohl nicht so hohl, ey!

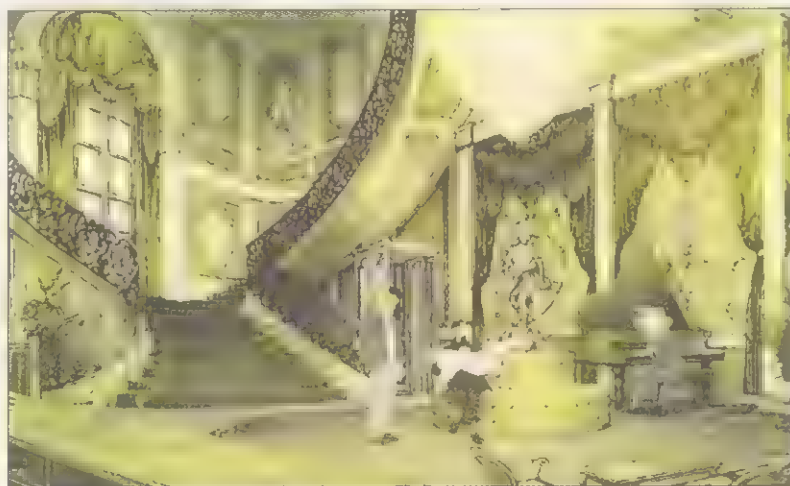
Das Spiel selbst überrascht mit einer sorgfältig recherchierten und spannenden Story. Ihr kämpft als Amerikaner in Paris gegen Vorurteile und werdet zufällig Zeuge eines Bombenattentats. Wie es sich für einen gut erzogenen Jungen gehört, vertraut Ihr weder der Polizei noch der Presse und stellt deshalb eigene Nachforschungen an. Im Laufe des Spiels wird klar, daß böse Mächte (auch faschistoide Gruppierungen gehören dazu) auf der Suche nach der verschwundenen Macht der Templer (siehe Kasten) und nach deren Schatz sind – natürlich, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. An der Seite der knackigen Reporterin Nico geht Ihr von nun an durch dick und dünn und deckt einen teuflischen Plan auf (ja, zum Schluß wird auch geküßt). Am meisten wird jedoch die schöne Präsentation begeistern. Aku-

## DIE MACHER

Revolution Software sind für Adventure-Freunde längst gute Bekannte. Bereits 1992 etablierte sich das kleine Team mit "Lure of the Temptress", einem kleinen Fantasy-Adventure mit guten Ideen im Ansatz, aber recht schnodderiger Ausführung. Mit "Beneath a Steel Sky" hat sich Revolution endgültig als Adventure-Spezialist etabliert, und mit "Broken Sword" will man endlich in den Spiele-Olymp.



**Baugruben-Atmosphäre: Was gibt es Schöneres, als Paris im Herbst?**



**Sämtliche Hintergründe, wie auch dieses Hotelportal, sind handgezeichnet, nachcoloriert und scrollen über Euren Screen**





# WORD



Unterhaltungen werden per Icons am unteren Bildschirmrand geführt

stisch dem heutigen Standard entsprechend, ertönt komplett deutsche Sprachausgabe und eine dazu passende Musik. Das Spannendste ist jedoch die hochauflösende Grafik. "Broken Sword" wird komplett per Hand gezeichnet – keine Rendersequenz stört das Auge des Adventure-Puristen. Sämtliche Hintergründe und Charaktere einschließlich der Animationen im Comic-Stil werden zudem von professionellen Ex-Don-Bluth-Zeichnern (Dragon's Lair, Feivel der Mauswanderer) kreiert. Dennoch wird das ganze Spiel optisch nicht den zu kindlichen Comic-Charakter eines "Kings Quest 7" haben, sondern wesentlich „erwachsener“ und auch weniger witzig angelegt sein.

Besonders großen Wert legen die Macher bei Revolution auf die Animationen der Charaktere. So hebt Euer Held zum Beispiel eine Zeitung;

Der Clown ist ein Bombenleger, und die Blondine bedient Euch im Café

nicht einfach auf, in dem er zu dem jeweiligen Hotspot wandert und das Papier plötzlich im Inventory auftaucht, sondern er bückt sich zur Zeitschrift, hebt sie auf, blättert darin und steckt sie sich in die Tasche. Für jeden Gegenstand wird eine Animation auf Papier gezeichnet, digitalisiert und nachbearbeitet. Ein weiteres grafisches Highlight wird der Parallax-Effekt sein. Hier liegen verschiedene Layer als Vorder- und Hintergrund übereinander und scrollen unterschiedlich schnell über Euren Bildschirm. *kn*

## DIE TEMPLER

Der Templer-Orden wurde um 1120 in Jerusalem von meist französischen Rittern nach dem ersten Kreuzzug gegründet. Als Aufgabe stellte sich der Orden den Schutz der Pilgerzüge zu den heiligen Stätten. Die Templer sammelten im Laufe der Jahre sagenhafte Reichtümer und besaßen der Sage nach eine unglaubliche Macht, die sie im Kampf schier unüberwindbar machte. Genau darauf basiert "Broken Sword".

Im 14. Jahrhundert wurden die Templer unter Vorhaltung moralischer Verfehlungen von Papst Klemens V. und Philipp "dem Schönen" verfolgt und fast gänzlich aufgerieben. Philipp ging es um den Templer-Schatz, dem Papst ums Ansehen. Der sagenhafte Schatz wurde jedoch nie gefunden und Freaks buddeln heute noch nach dem Gold...

**Broken Sword**  
Hersteller  
**Revolution Software**  
Erscheinung geplant  
**2. Quartal '96**

Bilder auf





# Die SIE VENI -

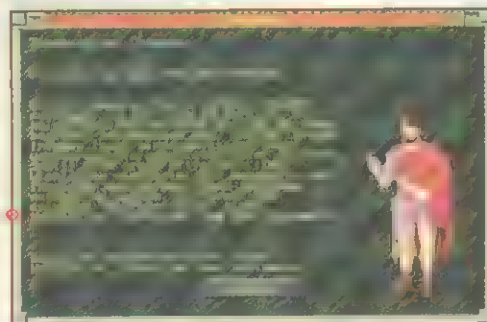
Blue Byte  
siedelt wieder:  
Sie kommen,  
sehen und  
siegen...



Im aufwendigen Intro und in einigen Zwischenszenen wird die Geschichte weitererzählt



Das Zelt im  
linken oberen  
Fenster ist  
Euer Haupt-  
quartier



Zusätzlich zu dieser Tafel erklärt auch  
eine Sprachausgabe, was zu tun ist

**V**eni, vidi, vici – mit dem Zitat aus Julius Cäsars "Bello Gallico" in der Unterzeile geht die strategisch ausgerichtete Wirtschaftssimulation "Die Siedler" von Blue Byte in die zweite Runde. Vor knapp zwei Jahren erschien der erste Teil, zuvor war das Programm bereits auf dem Amiga ein ausgesprochener Bestseller.

Diesmal tauchen die Siedler aber nicht aus dem Nichts auf, sondern landen nach kurzem Intro auf einer Insel. Durch zehn große Kapitel, die durch kleinere **Zwischenziele** nochmals unterteilt sind, führt Euch die ansonsten eher knapp gehaltene Handlung.

Auch diesmal habt Ihr es in der Hand, den kleinen Männchen beim Aufbau ihrer Siedlung zu helfen und sie nicht in den Weiten einer unbekannten Welt verhungern zu lassen. Als Oberbefehlshaber Eures kleinen Trupps Schiffbrüchiger bestimmt Ihr, was wo gebaut wird. Obwohl Ihr nur mit einem **Hauptquartier** startet, könnt Ihr gleich mit dem Aufbau der Infrastruktur beginnen: Zuerst sorgt sich der Chefsiedler um das Nötigste, nämlich das Baumaterial, und legt einen Steinbruch, ein Heim für den Holzfäller

sowie weitere unverzichtbare Gebäude an und verbindet alles über ein Wegenetz miteinander: Sofort machen sich Eure Untergebenen an die Arbeit, bauen die Gebäude und fangen mit der entsprechenden Nutzung an. Später kommen weitere Bauwerke dazu – von Brunnen über Bergwerke bis zu Militärbaracken ist alles dabei, was Eurem Stamm das Überleben und das Expandieren sichert. Im weiteren Verlauf trifft Ihr noch auf andere Stämme, mit denen Ihr Euch um das knappe Land streiten könnt.

Vor allem optisch hat sich in den zwei Jahren seit dem Vorgänger viel getan. Obwohl bereits der erste Teil einen ausgesprochen hohen Niedlichkeitsfaktor hatte, legte Blue Byte jetzt noch eins drauf. Ungezählte kleine Details sorgen für Kurzweil: So tummeln sich Häschen, Bärchen und Pferdchen auf den grünen Wiesen Eurer



# SIEDLER II

## VIDI - VICI

Siedlung, bis sie dem Jäger in die Arme laufen, der sie dann auf seinen Schultern zwecks weiterer Verwendung als Mittagessen in seine Hütte schleppt. Eure Fischer angeln den ganzen Tag, die Geologen klopfen fachgerecht den Boden nach Eisen und Kohle ab, und auch sonst geht jeder einzelne Eurer Mannen fleißig irgendeiner Tätigkeit nach.

Die (programmtechnisch) bis zu 65 000 möglichen Siedler tummeln sich im zeitgemäßen SuperVGA-Outfit auf Eurem Monitor; wer will und die entsprechende Hardware hat, kann mit bis zu 1280x1024 Pixeln spielen – zwar sind dann keine Details mehr erkennbar, aber dafür haben Strategen die volle Übersicht.

Auch wenn "Die Siedler II" auf den ersten Blick vor allem süß aussieht, steckt hinter der schönen Fassade nach wie vor eine anspruchsvolle Wirtschaftssimulation. Blue Byte behält das grundsätzliche Spielprinzip zwar bei, möbelt neben der Grafik aber vor allem die Bedienung kräftig auf. Alte "Siedler"-Fans, denen z.B. beim Stichwort "Straßenbau" kalte Schweißperlen auf die Stirn treten, wird's freuen: Es ist nicht mehr nötig, die Straßenplatten Stück für Stück zu verlegen. Diese Sache ist jetzt mit wenigen Maus-

klicks auf die Begrenzungsfahnen erledigt. Endlich könnt Ihr auch die Weltmeere erobern, denn die Siedler haben die Seefahrt entdeckt und kommen so von Insel zu Insel.

Was es sonst noch an Neuigkeiten gibt, erfahrt Ihr hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe, denn "Die Siedler II" soll bereits Mitte nächsten Monats erscheinen.

ste



Wikinger: Eines der beiden anderen Völker



Eine Seefahrt die ist lustig: Mit Schiffen erobert Ihr die Weltmeere



Auf Wunsch wird über jedem Gebäude die Funktion des Bauwerks eingeblendet



### SCHLEICHFAHRT

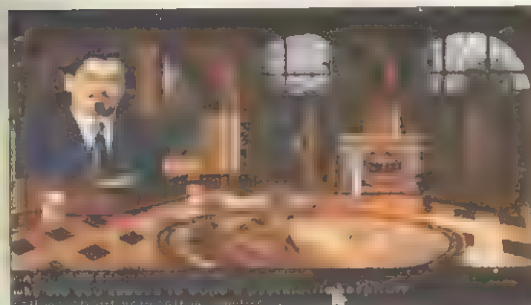
Was ist eigentlich aus "Schleichfahrt" geworden? Laut Blue Byte sollte dieser 3D-Unterwasser-Actiontitel ja ursprünglich noch vor den Siedlern erscheinen. Weil man aber bis zur Veröffentlichung noch an den spielerischen Feinheiten fummeln möchte, warten Freunde nautischer Spielereien voraussichtlich noch bis Ende Mai – erst dann heißt es "Leinen los".

**Die Siedler II**  
Hersteller  
**Blue Byte**  
Erscheinung geplant  
**April '96**

Bilder auf



Die perspektivischen  
Unstimmigkeiten einiger  
Räume sind  
auf den Designern beabsichtigt



# SYNNERGIST

Bei diesem komplexen Adventure führen viele Wege zur überraschenden Lösung.

## KARTHIK BALA

Karthik wurde 1976 in Madras, Indien, geboren. Er wanderte im Alter von sieben Jahren mit seinen Eltern nach England aus. Heute lebt er in Rochester, New York, gründete das Entwicklungsteam "Vicious Visions" und studiert in Albany Informatik.

## DAVE MCKEAN

Weltruhm erlangte Dave McKean spätestens, als die Rolling Stones das gesamte Artwork für ihre "Voodoo Lounge"-Tour bei ihm in Auftrag gaben. Von ihm stammt auch das Design der berühmten Sony-Playstation-Anzeige mit dem explodierenden Kopf.

Synnergist  
Hersteller  
21st Century  
Erscheinung geplant  
März '95

Bilder auf

Gesprächen  
das Video-  
fenster ein-  
geklinkt

In Zwischense-  
quenzen laufen  
die digitalisier-  
ten Filme in  
Vollbild-Darstel-  
lung ab



...a der lebendigen Gestik und dem intelli-  
...nten, regen Sprachfluß des erst 20jährigen  
...t-Directors Karthik Bala kann man ent-  
...n, daß sein geistiges Kind "Synnergist"  
...g, wohlwollendes Adventure für Durchschnitts-  
...e werden wird. Die überaus komplexe  
...nung läuft auf mehreren Orts- und Zeit-  
...benen ab, die Verschachtelungen greifen den-  
...noch alle ineinander und ergeben zu Spielende  
ein stimmiges Gesamtbild. Der Plot ist nicht  
ganz leicht zu durchschauen – besonders schwie-  
rig wird das Ganze, da "Synnergist" mehrere  
Lösungswege zuläßt. Ein unbedachter, wenig  
hinterfragender Spielertyp wird das Adventure  
ganz anders erleben und empfinden, als ein ana-  
lytischer Spieler, der jedem Detail auf den Grund  
geht. Nur auf diese Weise kann "Synnergist" sei-  
nen kompletten Reiz entfalten und mit gesam-  
tem Spektrum überzeugen. Daß **Karthik Bala**  
vorwiegend Denker ansprechen will, wird schon  
bei der Grafik des Spiels klar, die leicht anti-  
quiert wirkt und so automatisch die Handlung in  
den Vordergrund stellt. Vor gezeichneten Hinter-

gründen agieren zwar 75 digitalisierte Schau-  
spieler, doch Auflösung (VGA) und Farbpalette  
entsprechen nicht mehr ganz den Anforderungen  
unserer Zeit. Das kann schon etwas befremdlich  
wirken, wenn man bedenkt, daß "Synnergist" in  
der Zukunft handelt. Im Jahre 2010 begleitet Ihr  
Reporter Tim Machin durch einen zunächst ganz  
normalen Arbeitstag in der fiktiven Metropole  
New Arthus. Die tägliche Routine – Anschluß vom  
Boss inbegriffen – nimmt ein jähes Ende, als  
Tims Informant und Kumpel Nick ihn wegen  
einer wichtigen Nachricht zu einem Treffpunkt  
beordert. Dort angekommen, findet Tim Nick  
ermordet vor, einzige Spur ist ein Päckchen seltsa-  
men, blauen Staubes, das der Ermordete bei  
sich trug. Doch die Kriminalgeschichte und ihre  
Aufklärung ist nur die Bühne für die tiefenpsy-  
chologischen und traumdeuterischen Handlungs-  
stränge, um die es in "Synnergist" wirklich geht.  
Neben der englischen Version wird es eine deut-  
sche Umsetzung mit Untertiteln geben, die die  
fünf Stunden Sprachausgabe des Originals auch  
hierzulande wenigstens halbwegs verständlich  
machen. Für das Artwork der Verpackung konn-  
te man den Kult-Künstler **Dave McKean** ver-  
pflichten, **Insidern** vor allem durch seine Cover-  
grafiken zu den Comics der "The Sandman"-  
Serie bekannt.

fh



BEREITEN SIE SICH

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

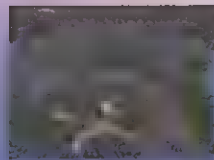
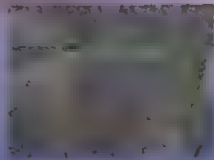
# STAR WARS REBEL ASSAULT II

THE HIDDEN  
EMPIRE

TOUCHSCREEN  
KONTROLLEN



PC & MAC  
CD-ROM



EUNSOFT









# BRANDHEISS!

## Lemmings total!

**X-Mas Lemmings**  
PC Disk 19,99

**Lemmings für Windows**  
CD-ROM 29,99

**Lemmings 2**  
CD-ROM 29,95

**Lemmings 3**  
CD-ROM 39,99

## Höllisch gute Preise!

**WarCraft**  
Orc & Humans  
CD-ROM  
39,99

**Kings Quest 7**  
kompl. dt., CD-ROM  
39,99

## Unser Tip des Monats:

**Terminator:  
Future Shock**

3D-Action pur! Einfach genial!  
CD-ROM  
79,99

## Anton der Preisteufel empfiehlt:

**Ecstatica Novastorm**

Ein Grafik-Adventure mit 3D-Umgebung und realistischer Animation in einer nie zuvor erlebten Schreckenswelt!

CD-ROM  
39,99

Psygnosis präsentiert 3D-Weltraum-Action pur! – Schnallen Sie sich fest für einen höllischen Flug ...

CD-ROM  
39,99

**Aliens**  
CD-ROM  
29,99

**Super Street Fighter 2 Turbo**  
CD-ROM  
29,99

**Kaum zu glauben!**  
Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

**Cyclemania  
USS Ticonderoga  
Thunderscape**  
CD-ROM, komplett für  
29,99

**Sam & Max  
Hit the Road**

Wir präsentieren das Top-Adventure von Lucas Arts zum absoluten Hammerpreis!  
CD-ROM 29,99

**Lode Runner**  
kompl. dt., PC Disk  
19,99

## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme Mo-Fr 8 00-20 00 Uhr, Sa 9 00-18 00 Uhr

**Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28**  
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

Bei Drucklegung noch nicht erschienen: Alle Preise in DM. Für MwSt. in andere Länder Preisänderungen vorbehalten. Bitte unsere Auftragsbestätigung an die gewünschte Adresse senden. Versandkosten: Nachnahme 9,99 DM, Positiv-Gebühr Kreditkarte 9,99 DM. Vorkasse 6,99 DM, ab 250 DM Bestellwert in mind. 10% Vorkasse. Express Versand und UPS auf Anfrage. Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20 DM.





# TERRA

## Strike Force

**SWAT im All:  
Habt Ihr das Zeug  
zum Anführer des  
interstellaren  
Rollkommandos?**

Einer der  
Zielplane-  
ten liegt  
unter  
ewigem  
Eis



**Nach Einsatze werden Ihr vom Drop  
Ship aus dem Krisengebiet ausgeflogen**



**Selbst Kaffeebaumpflanzungen  
sind gefährliche Orte**



**Weiterfahrt verboten:  
Ein Tank unter Sperrfeuer**

Nach ihrem umstrittenen Kunstflieger "Flight Unlimited" war es still geworden um die Shooting Stars aus Cambridge, Massachusetts. Die Rede ist von Looking Glass, der dynamischen Aufstiegsfirma, die in Koproduktion mit Origin Publikumsrenner wie die beiden "Underworld"-Teile und "System Shock" inszenierte. Jetzt steht ihr jüngster, unter eigenem Label erscheinender Wurf kurz vor der Vollendung: "Terra Nova" mutet zwar flüchtig betrachtet wie ein auf die Erdoberfläche verfrachteter Abkömmling der drei vorgenannten Titel an, ist aber vom Spielprinzip her eher mit Activisions Action-Simulation "Mechwarrior 2" zu vergleichen.

Die Handlung versetzt Euch in das 23. Jahrhundert. Ihr seid Nikola ap Io, Anführer der "Strike Force Centauri" (SFC), einer Elite-Einheit des Militärs, die gegründet wurde, um die unabhängigen Kolonien und Handelsrouten des Centauri Systems vor Piraterie zu schützen. Doch üblicherweise habt Ihr es nicht nur mit unterbewaffneten Kriminellen zu tun – die säbelrasselnde "Hegemony" vom Heimatplaneten Erde scheint

nach fast 100 Jahren Frieden ihre Fühler nach den Ländereien der Kolonisten auszustrecken. Jeder Einsatz bedarf sorgfältiger Planung. Die SFC setzt sich aus über einem Dutzend Spezialisten zusammen, von denen Ihr die jeweils geeignetsten auswählt. Euer maximal vierköpfiges Team steckt in mechanischen Kampfrüstungen. Je nach Mission werden Euch statt des Standardmodells ein leichter Spähanzug oder die besonders dick gepanzerte Ausführung für Vernichtungsfeldzüge zugeteilt. Der Spieler selbst kümmert sich um die Bewaffnung und Ausstattung seines Kommandotrups. Das Arsenal bietet u.a. Nachtsichtgeräte, diverse Strahlen- und Projektilwaffen, Sprengsätze und kleine Drohnen, mit denen feindliches Terrain ohne Gefahr für Leib und Leben aufgeklärt werden kann. Außerdem verfügt jeder Anzug über "Jump Jets", die nicht nur den fallschirmlosen Ausstieg aus dem fliegenden Truppentransporter abbremsen, sondern auch die Sprungkraft der Ranger gewaltig erhöhen. Direkte Kontrolle habt Ihr nur über Euren eigenen Charakter, die anderen gehorchen

# NOVA

## Centauri

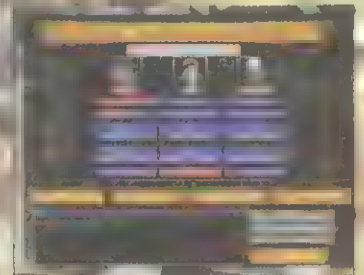
Euren Befehlen. Auf der Karte der Umgebung könnt Ihr für jeden einzelnen Soldaten Wegpunkte setzen. Daraufhin spurtet Euer Untergebener schnurstracks zum Zielort und quittiert über Funk seine Ankunft. Eure Verhaltensvorgabe entscheidet darüber, ob er auf dem Weg wild um sich feuern soll, sobald ein Feind in Reichweite seiner Sensoren kommt, oder ob er sich leise durchs Unterholz schleicht, um möglichst wenig Aufsehen zu erregen.

Für die äußerst sehenswerte 3D-Landschaftsgrafik samt Gebäuden und Fahrzeugen (Panzer, Mechs, Flugzeuge) bemüht Looking Glass wieder einmal texturüberzogene Polygone, während Bäume, Sträucher und Infanteristen aus Bitmaps bestehen. Die vier Planeten, die als Handlungsort zahlreicher Gefechte herhalten müssen, besitzen alle individuelle Eigenschaften wie Schwerkraft und Oberflächenbeschaffenheit. Während einer Mission kann es passieren, daß plötzlich Regen oder Schnee einsetzt und die Sichtweite dadurch geringer wird. Überhaupt wird den Naturphänomenen sehr viel Beachtung geschenkt: Windböen hindern Euch am schnellen Vordringen, bei Nachteinsätzen bewegt sich über Euch der Sternenhimmel, in Seen spiegeln sich die Berge, und sogenannte "Thermaldisruptoren" bringen die Luft vor Hitze zum Flimmern. Gesteigerter Hörgenuß ist von den im QSound-Verfahren abgemischten Soundeffekten zu erwarten. Einige wenige Musik-CDs jüngerer Datums (beispielsweise Stings "Soul Cages")

machen von dieser genialen Technik Gebrauch, um ein Surround-Klangbild mit nur zwei Lautsprechern erzeugen zu können. Vorausgesetzt Ihr sitzt genau zwischen den Boxen, werdet Ihr also einen von achtern herantrabenden Hegemony-Mech auch tatsächlich hinter Euch wahrnehmen und entsprechend reagieren können. Eine untergeordnete Rolle spielen neben den gerenderten Abwurfsequenzen die 30 Minuten Video, die unter Einsatz eines professionellen Schauspielensembles gedreht wurden und einige storyrelevante Ereignisse illustrieren sollen. Wenn wir uns auf **Looking Glass** Versprechungen verlassen können, setzt das Programm in allernächster Zeit, nämlich bis spätestens Ende März, zum Landeanflug auf die Händlerregale an. us



**Sabotage gehört zum explosiven Alltag der "Strike Force Centauri"**



**Wer soll's denn sein? Spezialisten für jedes Einsatzgebiet.**



**Wichtiges taktisches Instrument ist die Karte**

**Terra Nova**  
Hersteller  
**Looking Glass Technologies**  
Erscheinung geplant  
**Ende März**

Bilder auf

**Stellen:**  
Jeff Yaus, Carol Angell, Sean Barrett, Ben Hansford, Dan Schmidt, Kurt Bickenbach, Eric Twietmeyer, Rex Bradford  
**Sitzend:** Art Min, Greg LoPiccolo, Tim Stellmach, Rich Sullivan (von links)

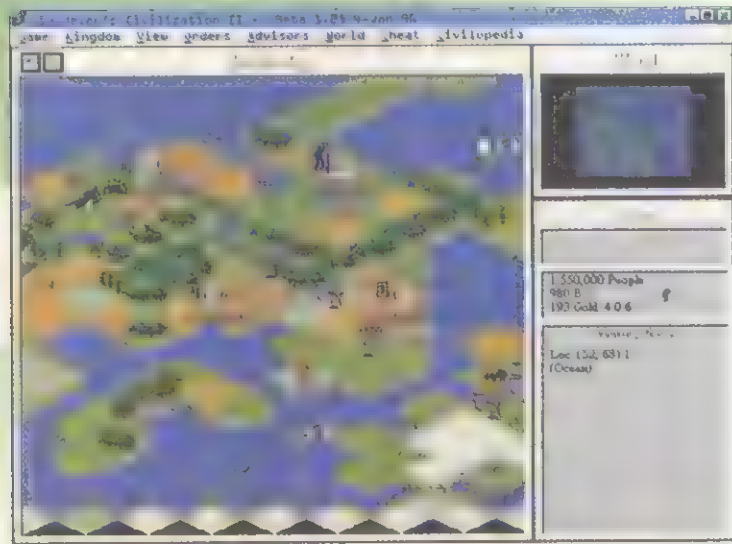




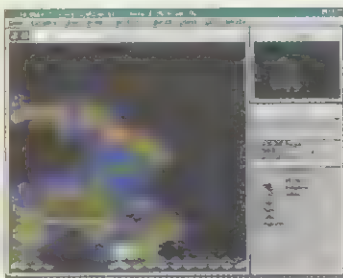
PREVIEW

# CIVILIZATION 2

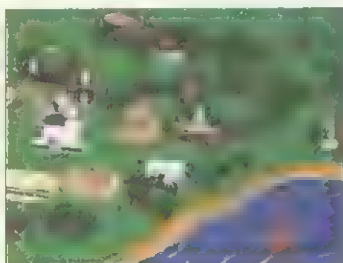
**Forschen, Bauen,  
Erobern: Die drei  
Grundsäulen  
"zivilisierten"  
Handelns stehen  
felsenfest.**



Durch die Isometriperspektive wirkt die Landschaft nicht mehr ganz so bauklötzchenartig



Der Übersicht zuliebe gibt es mehrere Zoomstufen



Grafisches Frischzellenkur:  
Neue Bauten für eure Städte

**Civilization 2**  
Hersteller  
**Microprose**  
Erscheinung geplant  
Ende März '96

Bilder auf



Bei neuen Spielkonzepten hatte Microprose in jüngster Zeit kein allzu glückliches Händchen, also konzentriert man sich auf das, was in der Branche die erfolgreichsten Fischzüge verspricht: Sequels. Während Geoff Crammond nach langer Probefahrt endlich mit "F 1 Grand Prix 2" zum Test in dieser Ausgabe vorrollt, widmet sich Sid Meier voll und ganz der Fertigstellung der Fortsetzung des Strategiehammers "Civilization".

Fanatisch konservative Anhänger des Erstlings werden beruhigt feststellen, daß das spielerische Fundament unangetastet bleibt: Rundenweise gilt es Städte zu gründen, Forschung zu betreiben und seine Armeen auf Eroberungskurs zu schicken. Maximal sechs aus 21 möglichen Völkern – darunter die bisher nicht vertretenen Wikinger, Japaner, Karthager oder Sioux – stellen sich Euch in den Weg. Quereinsteiger ersparen sich das volle Entwicklungsprogramm vom primitiven Barbarenstamm zur postmodernen Atommacht. Sie bedienen sich stattdessen der thematisch vom Zweiten Weltkrieg über das Zeitalter der Entdeckungen und Alexanders des Großen bis zum Römischen Imperium reichenden Szenarien. Zu Recht wurde von Spielern des Originals bemängelt, daß das Kampfverfahren zu wenig transparent und zufallsbasiert sei. Sid Meier zeigte für diese Kritik ein offenes Ohr und fügt bei "Civilization 2" Statusbalken oberhalb

der neu designten Einheiten-Icons ein, zudem lassen sich beschädigte Truppenteile in Städten reparieren. Cruise Missiles, Fallschirmjäger, Kriegselefanten und Helikopter gehören zu den neuen Waffen, die Ihr im Laufe der Jahrtausende kreieren werdet. Eure Ansiedlungen beglückt Ihr mit Supermärkten, Autobahnen, Flughäfen und Börsenzentren. Das Spektrum der Weltwunder umfaßt nun beispielsweise auch Leonardo Da Vincis Werkstatt, Sun Tzus Kriegsakademie und die Freiheitsstatue, nach deren Vollendung der Spieler ohne Vorbedingungen die künftige Regierungsform bestimmen darf. Von forscherscher Seite her warten Theologie, Seefahrtstaktiken oder auch Genmanipulation auf ihre Entdeckung durch findige Geister.

Die Ansicht des Spielareals wechselt von der abstrakten Vogelperspektive in die natürlichere Isometrie, auch sonst wurde optisches Feintuning für das unter Windows 3.1 laufende Programm betrieben. Nahezu obligatorisch für Strategiespiele sind mittlerweile Editor und Multiplayer-Option. All diese Modifikationen können jedoch nicht kaschieren, daß es sich bei "Civilization 2" um die modernisierte Fassung einer vier Jahre alten Spielidee handelt. Inwieweit die Strategen kurz nach Erscheinen von "CivNet" erneut bereit sind, für ein ähnliches Gameplay den Geldsack zu plündern, dürfte über das Schicksal des Nachzüglers entscheiden. us

WIRST DICH CH WUND



**EURO<26** haben und immer mittendrin sein: ob bei **Events, Sport, Reisen, Kultur, Musik** oderoderoder. Die EURO<26 bietet unglaublich viele Leistungen, Services und **Verbilliger**. In ganz **Europa**. Für nur **30 Mark im Jahr**. Wer unter 26 ist, ruft an. Wer nicht, ist nicht dabei.

INFO: 0180.5 13 26 26

**ODER DAS KOSTENLOSE INFOPAKET ANFORDERN BEI:**

Das Buch ist eine Sammlung von Essays, die von 1970 bis 1980 entstanden sind. Es ist eine Sammlung von Essays, die von 1970 bis 1980 entstanden sind. Es ist eine Sammlung von Essays, die von 1970 bis 1980 entstanden sind.



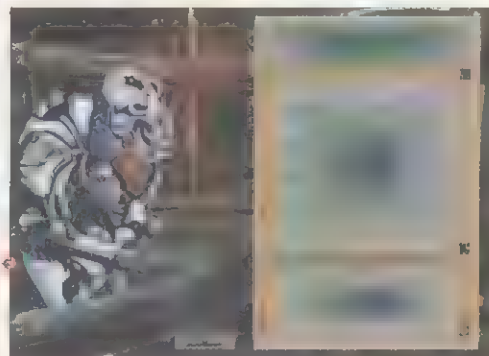
# MASTER of Orion 2 - Battle for Antares

Nachdem Astronomen außerhalb unseres Sonnensystems Planeten entdeckt haben, auf denen biologisches Leben theoretisch möglich ist, kommt Microprose mit Akt Zwei seines Space-Strategicals gerade recht.

Eure Kolonie wächst und gedeiht solange, bis der Planet keine dichtere Besiedlung mehr zulässt



Die Sternenkarte fungiert als Ausgangspunkt für alle Aktionen



Sind wir allein im Universum oder existieren "da draußen" noch andere intelligente Lebensformen? Für die SimTex-Entwickler steht seit "Master of Orion" fest: Jawohl, der Kosmos brodeln und pulsiert. Unter den 14 Rassen, die im Nachfolger ihre galaktischen Claims abstecken wollen, gibt es bienenfleißige Arbeiter, wendige Diplomaten, furchterregende Krieger und Völker mit begnadeten Forschern. Welche Spezies Ihr vorzugsweise zum Triumph führen solltet, hängt demnach von Euren spielerischen Neigungen ab. In jedem Fall startet Ihr mit einer einzigen Kolonie am Rande der Galaxis, Kontakt zu anderen Kulturen besteht noch nicht. Eure Scout-Shuttles schickt Ihr auf Erkundungsflüge zu den umgebenden Sonnensystemen, um Planeten ausfindig zu machen, die es von Größe und Rohstoffgehalt her wert sind, dort eine Ansiedlung zu gründen. Anschließend macht ein mit einer "Colonizer"-Einheit ausgestattetes Schiff das neue Domizil bewohnbar. Für tiefere Vorstöße in die Weiten des Alls bastelt Ihr nach dem

Baukastenprinzip eigene Schiffstypen mit stärkeren Antrieben, Schilden und diversen Waffen. Die **Forschungsabteilung** liefert Euch im Laufe der Zeit immer mächtigere Komponenten. Seinem Fantasy-Strategiespiel "Master of Magic" entlieh SimTex kurzerhand die "Helden", die gegen Besoldung Flottenteile und Ansiedlungen unter Ihre Fittiche nehmen. Je länger sie sich dabei in Amt und Würden befinden, desto größer ist der entstehende Nutzen. Erschwert wird Euer interstellarer Feldzug durch eine fremdenfeindliche Alienrasse, die aus der Galaxis verbannt wurde und nun aus Rachsucht wiederholt heimtückische Überraschungsangriffe auf die arglosen Orion-Völker verübt. Die visuelle Aufmachung war zwar noch nie ein primäres Kaufargument bei Strategiespielen, dennoch macht das Programm im Rahmen der Möglichkeiten dank SVGA und schick gezeichneter Extraterrestrier einen gefälligen Eindruck. Ob die Auftragsarbeit Microprose eine weitere Sternstunde bereitet, wird der demnächst anstehende Test klären. us



Master of Orion 2  
Hersteller  
Microprose/SimTex  
Erscheinung geplant  
Ende März

Bilder auf



7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

HIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE  
JUMP'N RUN DES JAHRES!

leihen ihre Stimme Joey's Mutter und drei weiteren Figuren!

NINA HAGEN



WÄRDENT:  
ONCE ON, NUTEN

# ARCADE AMERICAN

- \* mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- \* mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- \* versteckte Geheim- und Bonusräume
- \* 10 Locations mit über 60 Levels
- \* schriller Humor bis zum Abwinken



Im Vertrieb von:

**BMG**  
INTERACTIVE



INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25



Trotz des unspektakulären Titels handelt es sich bei Normality Inc. um ein außergewöhnliches 3D-Adventure.

#### MOTION CAPTURE

Dient allgemein zur Digitalisierung von Bewegungen. Die Problematik besteht darin, dreidimensionale Bewegungen zweidimensional darzustellen. Dazu gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: 1.) Bluescreening – der Schauspieler wird vor einem monochromen Hintergrund mit mehreren Kameras aus verschiedenen Richtungen gefilmt. 2.) An bewegungsrelevanten Körperstellen werden Bewegungssensoren angebracht und die so gewonnenen Daten gespeichert und auf ein vorkonstruiertes Draht-Skelett-Modell übertragen.

# NORMA

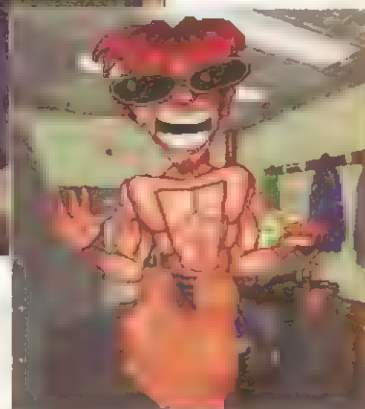


Kente Köche  
fehlt Muttin  
fleißige Hand

Das abgedrehte  
Heimzuer-  
Interface



Der korpulente Boss der Möbeltester prüft Eure Plautze auf Berufsauglichkeit



Locus 3D: Ausgiebige Sitzungen in Echtzeit

Als gelungene und seltene Symbiose zweier in ihrer Charakteristik recht unterschiedlichen Spielstilen weiß "Normality Inc." selbst abgebrühteste Spieltester auf den ersten Blick zu faszinieren. Stellt man sich die Bewegungsfreiheit eines schnellen 3D-Actionspektakels kombiniert mit den Point-and-klick-Organen und Multiple-Choice-Konversationen eines konventionellen Adventures vor, dann kommt man der Sache schon recht nahe. Doch nicht nur das eigentliche Gameplay verwöhnt Euch mit einer opulenten Optik: Über 100 Zwischensequenzen beleben das Geschehen und untermalen wichtige Abläufe im Spiel auf angemessene Art und Weise. Wahlweise könnt Ihr diese Zwischencuts in hoher oder niedriger Auflösung ablaufen lassen. Die Animationen Eures gerenderten Helden wurden im **Motion-Capture**-Verfahren entwickelt, das für beste gegenwärtig machbare Technik bürgt. Beim Agieren und Zuschauen darf und soll Euch einiges spanisch vorkommen, denn "Normality"

spielt in einer abgedrehten Zukunft und läßt sich von der Story her am ehesten mit einem humoristischen "1984" (George Orwell) vergleichen. Ihr seid Kent, Typ abgerissener Grunge-Fan mit einem wachen Hirn hinter dem tumben Gesichtsausdruck. Eure Heimat ist Neutropolis, ein von Sittenwächtern mit Namen NormPolice kontrollierter Stadtstaat. Vorstellungskraft und Kreativität gelten als Staatsfeind Nummer eins und werden mittels sogenannten "Mood Magnets" unterdrückt. Klar, daß Ihr schon durch Eure Kleidung und Euren Musikgeschmack äußerst unangenehm bei den Ordnungshütern auffällt. Und so verwundert es wenig, daß man Euch als höchst verdächtige Person einstuft und deshalb eine Woche zu strengen Überwachungszwecken in Eurer Wohnung einsperrt. Und hier beginnt auch schon Euer erstes Rätsel: Wie komme ich aus der Bude raus, ohne daß die NormPolice mich schnappt? Habt Ihr das geschafft, seht Ihr Euch mit einer schier unlösbaren Aufga-



# ALITY Inc.



In Neutropolis ist es nicht leicht, gleichgesinnte Freaks zu treffen

be konfrontiert. In einer selbstlosen Minute habt Ihr nämlich beschlossen, ganz Neutropolis von seinem fantasielosen Joch zu befreien. Nur leider ist die verrückte Siedlung größer als Ihr denkt, über 120 Orte warten darauf, von Euch erkundet und "enträtselt" zu werden. Von der flotten 3D-Engine sollte man sich im übrigen nicht hinters Licht führen lassen: "Normality" ist in erster Linie ein Adventure mit einem

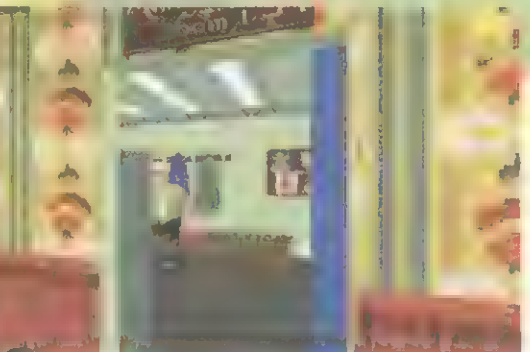
starken erzählerischen Element, das durch die komplette Sprachausgabe derart humorvoll rübergebracht wird, daß Langeweile bei diesem noch im März zu erwartenden Highlight kaum aufkommen kann. Die Demo des englischen Originals könnt Ihr schon jetzt auf unserer CD-ROM bewundern, eine komplett deutsch lokalisierte Fassung soll jedoch schon bald nachgeschoben werden. fh

**Normality Inc.**  
Hersteller  
**Gremlin/Softgold**  
Erscheinung geplant  
**April '96**

Demo auf



Auch abgehobene Professoren wollen irgendwie auf dem Teppich bleiben: Löst die Puzzles im Labor des durchgeknallten Wissenschaftlers



Die Tapete läßt auf die Eßgewohnheiten des Bewohners schließen



Eine etwas andere Art, sein Inventory zu betrachten



# Die **HARD** Trilogy

**Yippi-Ky-Yeh,  
Motherf\*cker!  
Mit Probe und  
Fox Interactive  
auf den Spuren  
von John McClane  
in L.A.,  
Washington und  
New York.**



**Die Hard Trilogy**  
Hersteller  
**Fox Interactive/  
Probe**  
Erscheinung geplant  
**Juni '96**



**Rasante Action wie im Film: "Die Harder"**



**Die Terroristen verschaffen eine  
Flucht per Flugzeug**

**N**ach der "Alien-Trilogy" (Preview in dieser Ausgabe) bringt das englische Programmierer-Team von **Probe** nun zur Freude aller Action-Fans eine spielerische Umsetzung der Abenteuer des New Yorker Bullen John McClane. Die schlechte Nachricht gleich vorweg: Obwohl sich alle drei Teile eng an den jeweiligen Filmvorlagen orientieren, werdet Ihr Bruce Willis' ewig blutende Visage umsonst suchen: Der Megastar hätte für die Verwendung seines Konterfeis einfach zuviel Kohle verlangt. Dafür erhaltet Ihr mit "Die Hard" drei vollwertige Spiele zum Preis von einem. Im ersten Teil schaut Ihr John über die Schulter, während Ihr ihn durch das terroristenverseuchte Nakatomi-Building lotst. Die imaginäre Kamera hält die Spielfigur stets im Bildmittelpunkt, während Ihr Euer Waffenarsenal mit Granaten, MPs und Raketenwerfern aufstockt. Im zweiten Teil geht es ähnlich martialisch zu: Hier säubert Ihr den Flughafen von Washington von fanatischen Ex-Special-Forces-Mitgliedern. Perspektive und Grafik erinnern fatal an Segas "Virtua Cop": Auf einem relativ festen Weg führt Euch das Programm durch den "Dulles"-Airport und von allen Seiten stürzen sich wahnsinnige Massenmörder auf Euch. Neben den Standardwaffen könnt Ihr auch

hier wieder auf explosive Spielzeuge wie Granaten und Raketen zurückgreifen. Im dritten Teil der Saga schließlich bewegt Ihr Euch nur im Auto fort. Böse Bombenleger haben überall in New York Minen versteckt, und Eure Aufgabe ist es, eben diese durch einfaches Überfahren zu entschärfen. Fünfzehn verschiedene Autos – vom Müllaster bis zum Porsche – stehen im Fuhrpark bereit. Ihr fahrt gegen die Uhr und den Straßenverkehr, denn die Fußgänger laufen mehr oder weniger blind über die Straße und die Autofahrer scheinen ihre Führerscheine im Lotto gewonnen zu haben. Die von uns gespielte Playstation-Version begeisterte durch fulminante Explosionen und "interaktive Hintergründe": Buchstäblich alles, was Ihr seht, geht nach entsprechendem Beschuß in Qualm auf. Fox Interactive wird zunächst die 32-Bit-Konsolen bedienen, eine PC-Konvertierung ist für Anfang Juni geplant. **sg**



**Big Smile! Das "Die Hard"-Entwicklerteam.**

● Die „Ich hab' mein Geld dabel“-Karte:

Mit der SparkassenCARD rund um die Uhr ans Konto.  
Europaweit. Fragen Sie uns einfach direkt.  
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

WIR LEBEN NICHT NACH ÖFFNUNGSZEITEN.





Tex findet  
ein fremdes  
Raumschiff



# The PANDORA Directive

**Der Nachfolger  
zum Interactive  
Movie "Under  
a Killing Moon".**

## PANDORA

In der griechischen Mythologie ist ausgerechnet Pandora die erste Frau auf Erden. Die Götter haben ihr eine kleine Kiste mitgegeben, die sie unter gar keinen Umständen öffnen darf – aber die weibliche Neugierde ist stärker. So fällt fortan alles Schlechte aus Pandoras Kiste über die Menschheit herab. Nur die ebenfalls herausgefallene Hoffnung vermag das Elend etwas zu lindern.

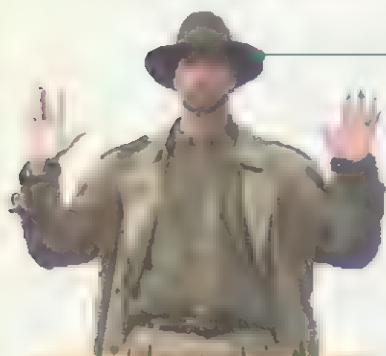
Hauptbildschirm im  
großen Fenster bewegt  
Ihr Euch, das  
Inventory ist  
rechts unten



Roswell, USA, im Jahre 1947: Ein mysteriöser Unfall erschüttert die Welt. Ist nahe dieser verschlafenen Kleinstadt in New Mexico tatsächlich ein UFO abgestürzt, oder hatte nur ein amerikanischer Testpilot Probleme mit einem geheimen Prototypen? Und wie kommt es, daß sich 96 Jahre später, 2043, ein unrasierter Privatdetektiv mit dem berühmt-berüchtigten Roswell-Fall beschäftigen muß? Zumindest letzteres läßt sich jetzt schon klären: In Access' "The **Pandora Directive**", dem Nachfolger zum vor einem Jahr erschienenen "Under a Killing moon", hat Private-Eye **Tex Murphy** eine äußerst mysteriöse Aufgabe übernommen. Tex stößt auf die Spur eines Sprachwissenschaftlers, der für die US-Regierung seltsame Hieroglyphen auf dem (im Spiel) abgestürzten Raumschiff von Roswell untersucht. Leider wird dieser Sprachwissenschaftler bald umgebracht und Tex muß acht Gegenstände finden, die zusammengesetzt das sogenannte Pandora-Gerät ergeben: Nur mit Hilfe dieses Gerätes kann er übersetzen, was die verunglückten außerirdischen Lebensformen der Erde mitzuteilen hatten.

"The Pandoras Directive" ist ein Interactive Adventure: Als Spieler schlüpft Ihr in die Rolle

von Tex Murphy, steuert durch eine "echte" 3D-Welt und löst allerhand Rätsel. Zwischendurch wird in Zwischensequenzen die Handlung weiter erzählt; einige bekanntere Schauspieler machen auch mit, unter anderem die ehemalige James Bond-Gespielin **Tanya Roberts** (Im Angesicht des Todes, 1985). Es gibt drei unterschiedliche Lösungswege: Nachwuchsdetektive können sich an das Gute halten und heldenmütig nur moralischen Werten gehorchen, vor allem den eigenen Kontostand im Auge behalten oder auf beides pfeifen und einen auf coolen Zyniker machen; was zu lachen wird es also auch geben... *ste*



**The Pandora Directive**  
Hersteller  
**Access Software**  
Erscheinung geplant  
**Mal '96**

Bilder auf



# GAME EXPRESS

## PC

Adam's Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Emu's 1st Encounter	DA	59.95
Fight of the Amazon Q	DV	59.95
Hardball 4	DA	69.95
HUGO!	JV	59.95
Imaging	DA	59.95
Indiana Jones	DA	59.95
Secrets of the Wolf	JV	59.95
Sim Tower Win1	DA	69.95
Unnatural Selection	DV	59.95
Windows	DV	59.95

## SONDERANGEBOTE

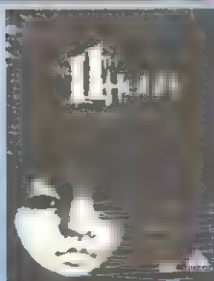
Alien	DA	59.95
Alien	DV	59.95
Alien	DA	59.95
Alien	DV	59.95

Civilization Classic	DV	34.95
Civilization	DV	39.95
Crisis in the Kremlin	EV	29.95

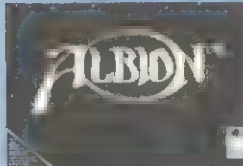
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95
Death of Glory	DV	39.95

Euro 91 Tempress	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95
Evil Empire	DV	29.95

## CD ROM



5th Musketeer	DA	64.95
Across the Rhine	DV	64.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95
AM-64D Longbow	DV	64.95



Albion	DA	64.95
Albion Odyssey	DA	64.95

Alone in the Dark 2	DV	54.95
Apache Longbow	DV	69.95
Ascendancy	DV	79.95
Assault Rigs	DA	64.95
Balkan Forever	DA	79.95

Batman in Time	DA	79.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95
Batman	DV	54.95



Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95

Command & Conquer	JV	74.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95
Command & Conquer	JV	69.95

Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	EV	69.95

## FIFA 96 SOCCER



Fighter Due	DA	59.95
Fight Commander 2	DV	69.95
Fight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95

Full Throttle	DV	79.95
Fun & Games	DV	54.95
Football Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95

Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	84.95
Heaven	EV	59.95

Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95

Indiana Jones	DV	69.95
John Madden 96	DA	79.95

Johnny Bazzokatone	DA	64.95
Justice Dredd	DA	74.95
Kings Quest 2	DV	79.95
Kings Quest 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Lost in Town	DV	59.95
Lucas Arts Art Gas	DA	69.95
Mud Level	DV	74.95
Mud Level	DV	54.95



Magic Carpet 2	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95
Magical Mystery Tour	DV	69.95



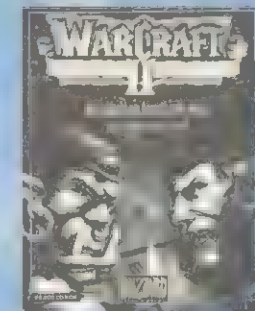
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
PGA Tour Golf 96	DA	69.95
PMad	DV	74.95
Power, Control & Lies	DV	54.95
Prima Rage	DA	69.95
Prisoner of Love	DA	69.95
Psyche Delight	DA	69.95
Rain Runner	DV	69.95
Run Trainer 2	DV	69.95
Revman	DA	69.95

Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring of the Nibelungen	DA	59.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schindler's List	DV	79.95
Sensible World Soccer	DV	69.95
Shannara	DV	74.95
Sho Shock	DV	69.95

Shock Wave Assault	DV	79.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Sim Isle	DV	79.95
Sim Tower (Win)	DV	79.95
Sim Town	DV	69.95
Simon & Schuster	DV	74.95
Simon & Schuster 2	DV	74.95
Spare Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Rangers	DV	59.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Star Trek Next Gen	DV	69.95
Steel Panthers	DV	69.95



The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95
The Dark Eye	DV	79.95



Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95
Warcraft	DA	69.95

## SONDERANGEBOTE

1942	DA	69.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95
688 Attack Sub	DA	44.95

Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95
Bloodwings	EV	44.95

Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95
Complete Chess	DA	34.95

Emu's 1st Encounter	DA	29.95
F 117 Stealth	DA	19.95
F 14 Stealth	DA	44.95
Falcon 4.0	DA	19.95

Hardball 4 Classic	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DV	29.95
Hardball 4 Classic	DV	19.95
Hardball 4 Classic	DV	24.95
Hardball 4 Classic	DV	39.95
Hardball 4 Classic	DV	29.95
Hardball 4 Classic	DV	24.95
Hardball 4 Classic	DV	19.95
Hardball 4 Classic	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DV	44.95

Hardball 4 Classic	EV	34.95
Hardball 4 Classic	EV	29.95
Hardball 4 Classic	EV	19.95
Hardball 4 Classic	EV	24.95
Hardball 4 Classic	EV	39.95
Hardball 4 Classic	EV	29.95
Hardball 4 Classic	EV	24.95
Hardball 4 Classic	EV	19.95
Hardball 4 Classic	EV	34.95
Hardball 4 Classic	EV	44.95

Hardball 4 Classic	DA	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Hardball 4 Classic	DA	19.95
Hardball 4 Classic	DA	24.95
Hardball 4 Classic	DA	39.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Hardball 4 Classic	DA	24.95
Hardball 4 Classic	DA	19.95
Hardball 4 Classic	DA	34.95
Hardball 4 Classic	DA	44.95

Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	44.95

Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	44.95

Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	44.95

Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Outpost Classic	DA	24.95
Outpost Classic	DA	19.95
Outpost Classic	DA	34.95
Outpost Classic	DA	44.95

## ZUBEHÖR

16 bit Soundkarte	DA	69.95
Aerospace Boxen 215W	DA	24.95
Aktyboxer SRC 915	DA	29.95
FX-9030 Joystick	DV	89.95
Gravis Aneq Pro	DV	44.95
Gravis Aneq Pro	DV	39.95
MS Sidewinder 3d Pro	DV	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Rollerball	DV	16.95
PC Maus Rollerball	DV	29.95
Pro Pad SV-231	DV	29.95
Pro Pad SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95



# PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 04/96 gibt Euch diese Doppelseite

## Spiele-Updates

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die **Updates und Patches** auf unserer CD. Diesen Monat: 10 neue Patches, z. B. für Stonekeep, Warcraft 2, Tie Fighter CD, RanTrainer 2, Allied General, usw.

## Videos

Diesen Monat hat die Redaktion einen typischen Tag aus dem Redaktionsleben auf CD gebannt: Redakteure arbeiten nicht, sondern träumen den ganzen lieben langen Tag und tun – nichts.

## Demos

Spielbare Demos:	Große*
• Command & Conquer	13 MB
• Earthworm Jim 2	0,1 MB
• Fantasy General	28 MB
• Manic Karts	0,1 MB
• Microsoft Fury*	0,1 MB
• Normality Inc.	11 MB
• Silent Thunder*	20 MB
• TeamChef*	0,1 MB
• Track Attack	12 MB
• Unnecessary Roughness 96	0,1 MB

Selfrun-Demos:	Große*
• Lighthouse*	0,1 MB
• Shannara	0 MB
• Urban Runner*	0,1 MB
• Activision-Demos*	0 MB

\* bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!  
 † läuft unter Windows 3.1 und Windows 95. Nicht gekennzeichnete Demos unter DOS installieren.  
 ‡ läuft nur unter Windows 95

Das Windows Menü



Das DOS Menü

## Bilder

Auf jeder CD findet Ihr Diashows mit zusätzlichen Bildern aktueller Spiele.

Bilder zu Previews:	Stück
• Broken Sword	22
• Civilization 2	11
• Master of Orion 2	12
• Pandoras Directive	14
• Die Siedler 2	13
• Synnergist	8
• Terra Nova	29

Bilder zu Tests	Stück
• Big Red Racing	■
• Braindead 13	14
• Comix Zone	10
• Ecco The Dolphin	■
• Earthsieg 2	3
• ESPN Extreme Sports	■
• Lion	■
• NBA 96	9
• I have no mouth...	■
• Quake*	5
• Radix	14
• Shannara	■
• Sea Legends	■
• Tomcat Alley	■
• Wayne Gretzky	11
• Wing Commander 4	32

\* Zu Quake findet Ihr nichts im Heft, da das geplante id-Software-Interview aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht werden durfte.

## Verzeichnisbaum der CD



## Leseraktiv

Hier verwirgen wir jegliche von Lesern eingesandte Software: Dieses Mal drei Einsendungen für Windows, darunter ein wirklich interessanter Intelligenz-Test, und drei Einsendungen für DOS. Hier findet Ihr eine Vier-Gewinnt-Version und die Shareware-Variante von "Quick-Directory".

# So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpapt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.

Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt's eine nette CD-Sammelbox...



## So müßt Ihr installieren

**1. Schritt:** Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr **mindestens** einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im Verzeichnis **POWER** findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

**DOS:** Der Großteil der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menusystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Unsere Batch-Datei erledigt dies für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!))

**Windows 95:** Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8 Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oder Win95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. 'EDIT D:\hilfe.txt') ein. Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!



# ZORK NEMESIS

GEFANGEN IN DER  
EWIGKEIT DES  
VERBOTENEN LANDES

• 6 riesige, medien-voll illustrierte Kästen

• 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen





COMING SOON!  
ON BOARD  
THE DOOM SHIP

Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Kräfte. Das ist das Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

WELTPREMIERE!

MIT  
SENSATIONELLEM  
360°-RUNDUM-  
SCROLLING

DURCH  
Z-VISION-SURROUND-  
TECHNOLOGY

■ Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS



ACTIVISION

Im Exklusiv-Vertrieb von

DOMINO



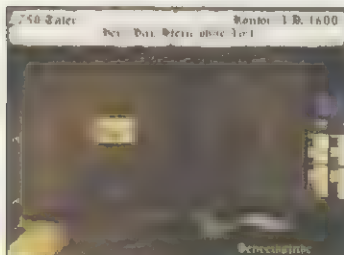
Meucheltann

WALDENFELS

HOHENFELS

In Sunflowers' historischer Wirtschaftssimulation folgt Ihr dem Vorbild einer der einflußreichsten Handelsdynastien des 17. Jahrhunderts

# DIE FUGGER II



Die Menülichkeiten dienen als Menüsystem, von dem aus Ihr in andere Seiten gelangt



**Beförderung:** Weil Ihr so erfolgreich gewirtschaftet habt, dürft Ihr mit weiteren Produkten Handel treiben

**Die Fugger II**  
Hersteller  
**Sunflowers**  
Erscheinung geplant  
April



Der Handelskern  
Machiavellisten  
Dem Herrn Fugger  
hilft Ihr bei der  
Karriere

Schuldarten  
Um nicht im Ker-  
ker zu schmoren,  
müßt Ihr die  
Richter bestechen



**A**nfang des 17. Jahrhunderts spielt die Wirtschaftssimulation "Die Fugger II", in der Ihr eine Karriere vom einfachen Geschäftsmann zum erfolgreichen Großunternehmer mit Einflußmöglichkeiten bis hinein in Politik und Kirche machen könnt. Die Story ist dem authentischen Wirken einer Augsburger Kaufmannsfamilie nachempfunden. Das Spiel entsteht bei der deutschen Firma Sunflowers, einem Ableger des Distributors Bomico, entwickelt von jenen Programmierern, die bereits 1988 "Die Fugger" für C64 und Amiga veröffentlichten.

"Die Fugger II" könnt Ihr gegen sechs menschliche Mitspieler (abwechselnd am gleichen Rechner) oder alleine gegen den Computer spielen. Sobald Ihr Euren Namen und sonstige Daten eingegeben habt, geht es los: Ihr bekommt auf der Übersichtskarte ein Zuhause zugewiesen, erbt einen kleineren Betrag von einem verstorbenen Onkel und dürft loslegen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad müßt Ihr es zum Dorfbürgermeister bringen oder, was schon wesentlich schwieriger ist, Eure Karriere als Großkanzler beenden. Um diese Ziele zu erreichen, steht Euch die gesamte Palette des erfolgreichen Machiavellisten zur Verfügung: Neben den grundlegenden kaufmännischen Strategien für den Aufbau großer Vermögen könnt Ihr Euch auch als gewöhnlicher Straßenräuber betätigen

und Reisende um ihr Hab und Gut bringen, Konkurrenten ausspionieren und anschließend beim Pfarrer anschwärzen oder Dorfintrigen spinnen, um bei Wahlen zu gewinnen. Insbesondere die Möglichkeiten, sich "böse" zu betätigen, sind wesentlich ausgefeilter und wirkungsvoller als bei vergleichbaren Simulationen. Auch sonst haben die Programmierer für – manchmal angenehm schräge – Abwechslung gesorgt: Es gibt als Sub-Plots einige kleinere Spiele im Spiel, bei denen Ihr Seminare zu verschiedenen Themen besuchen könnt. Ein berühmter Wissenschaftler zieht durch die Lande und hält Vorträge, Ihr nehmt an Expeditionen in fremde Länder teil oder könnt sogar bei der Aufklärung eines Mordfalls mitwirken.

Besonderen Wert haben die Sunflowers-Entwickler auf eine zeitgemäße Präsentation von "Die Fugger II" gelegt: Bis auf die Zwischenszenen spielt Ihr ausschließlich in teils gezeichneten, teils gerenderten SuperVGA-Bildern. Die "Fugger II" soll bereits im April erscheinen. ste

# RIPPER

HOLLYWOOD LEGENDE IN DER HAUPTROLLE

**CHRISTOPHER WALKEN**

BURGESS MEREDITH TAHNEE WELCH



ERHÄLTlich AUF PC CD-ROM

CREATED BY

**TAKE 2**  
INTERACTIVE SOFTWARE

RIPPER and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.

© 1997 Take 2 Interactive Software Inc. All Rights Reserved. Printed in Germany. PC +48-06 2181 1870 FAX +48-06 2181 1870



# Fliegt mit zur E3

Einer von Euch wird mit der Redaktion zur derzeit bedeutendsten Spielmesse reisen und dort die Cracks der Programmierszene treffen!

**W**ie ihr ja alle schon wissen, ist die E3 die größte Messe für die Spielebranche. Hier werden die neuesten Spiele angekündigt und die Cracks der Programmierszene treffen. Die E3 ist eine reine Handelsmesse und ist für die Öffentlichkeit nicht zugänglich. Anders für den Gewinner unseres Super-Wettbewerbs:

Er wird die Möglichkeit haben, die Highlights der kommenden Monate im Augenschein nehmen zu können, noch bevor Berichts-Fachzeitschriften darüber berichten! Denn der Preisträger wird gemeinsam mit der Redaktion über den großen Teich fliegen und auch im gleichen Hotel absteigen. Und damit ihm selbst die Mittags-

essen- und Abendessen-Kosten helfen wir den besten Entlohnung bezahlt. Auch die Reisekosten werden wir übernehmen. (Größe des Spieles ist nicht relevant, aber ich bin 23. Richard, Mike Wilson (der Schmeißer), Ian Currie (Zizzard), Ted Peterson (Bonesda), Ian Currie (Zizzard) und Ted Peterson (Bonesda) sind die besten Programmierer der Welt. Und wir werden euch einen kleinen Trick von ihnen mitgeben. Phantasie an! Neben dem Flug übernehmen wir die Kosten für das Hotel, zahlen eure Anfahrt zum Flughafen und die Verköstigung und statten Euch mit einem kleinen Taschengeld von \$ 200,- aus.

## Was Ihr dafür tun müßt:

Um die Chance auf dieses Erlebnis zu haben, müßt Ihr nichts weiter tun, als Eurer Phantasie ein wenig freien Lauf zu lassen und eine knackige Werbung für die Power Play zu entwerfen. Welche Ideen Ihr umsetzt, ist Euch überlassen.

# Power Play nach L.A.!



Einer der Gesprächs-  
partner auf der E3:  
Richard Garriott



In diesem Jahr hat Europa endlich Recht und darf 1 Jahr  
wieder die E3, die wichtigste Messe der Spielebranche, mitem-

gleichen Chancen wie ein Pinsel-Künstler.  
Der Gewinner düst mit uns in die Staaten. Darü-  
ber hinaus wird Ihr Entwurf als richtige Anzeige  
für die Gewinner veröffentlicht werden. Solltet  
Ihr Eurer Einsendung ein aussagekräftiges  
Foto, am besten ein Paßbild, beifügen.

## Wer am Wettbewerb teilnehmen kann:

Jeder kann teilnehmen. Ausgenommen sind Mitarbeiter der  
MagnaMedia Verlag AG und deren Angehörige.  
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.  
Und Ihr müßt Euch natürlich die Zeit vom 14.

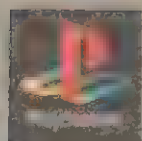
bis 20. Mai freihalten. Und ganz wichtig ist noch,  
dass Ihr die Sprache der Gewinner beherrscht,  
und auch sprechen solltet. Denn wer diese Spra-  
che überhaupt nicht beherrscht, kann zwar mit-  
machen, aber sicher nur die halbe Freude haben, da auf der  
E3 mit Sid Meier & Co. nur englisch gespro-  
chen wird.

## Wann das Ganze bei uns sein muß:

Einsendeschluß ist der 12. April 1996, entschei-  
dend ist das Datum des Poststempels.  
Eure kreativen Ergüsse schickt an:

MagnaMedia Verlag AG  
Power Play  
Stichwort "E3"  
85531 Haar







## Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA. Sie wollen Basketball spielen?

NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben. Mit der einmaligen Virtual-

Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-Oop-Paß, Power-Dunk und

Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind außerdem die

Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer",

können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29

darauf, Ihre Mannschaft zu übertrumpfen. Was

die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen



mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren

NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur

Sie dagegen tun können? Sehen Sie sich einfach

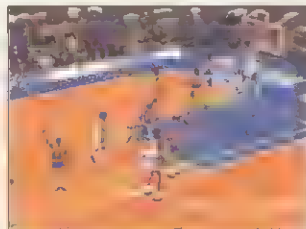
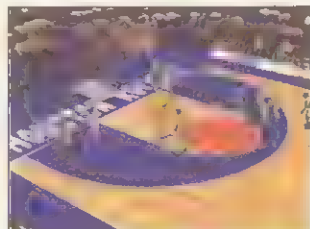
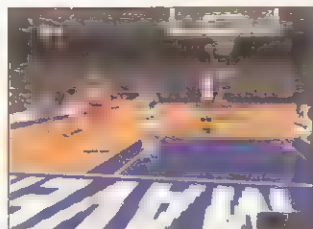
sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse

in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können

Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen.

Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA

Live '96 komplett **in Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**





## HÖRT.

**Wer seinen Computer beschallen will, kauft mangels Überblick entweder einfach das nächstbeste Boxenset, oder er hat die Qual der Wahl. Wir haben 27 soundstarke Stücke zwischen 25 und 2300 Mark genauer unter die Lupe genommen.**

**D**as waren noch Zeiten, als PC-Spiele ihre wenigen Musikstücke und Soundeffekte vornehmlich über den PC-Speaker ins Freie quäkten! Dank CD-Audio und bombastischen Stereo-Soundeffekten nähert sich die Branche hier aber inzwischen dem Kino-Standard, bestes Beispiel dafür ist der kürzlich erschienene "Wing Commander IV". Gleichzeitig packen immer mehr Computerhersteller –

Stichwort "Multimedia" – ihren Komplettpaketen Billigboxen bei, die sog. "Brüllwürfel", die aber eher für einen Gang zum Ohrenarzt sorgen, denn für eine angenehme Geräuschkulisse. Neue Lautsprecher müssen also her. Welche für wen die richtigen sind, zeigen wir in unserem Test, in dem wir insgesamt 27 Aktivboxen in sechs verschiedenen Kategorien auf Herz und Nieren geprüft haben.

## So haben wir getestet

Alle Boxen mußten ein festes Testprogramm über sich ergehen lassen, um zu vergleichbaren Ergebnissen zu kommen. Den Anfang machten zwei spezielle Test-CDs, mit deren Hilfe man ganz bestimmte Fähigkeiten der Lautsprecher ausloten kann. Dazu kamen einige Spiele, z.B. Warcraft II, Wipeout oder das anspruchsvolle Mechwarrior 2-Intro. Zuletzt fütterten wir das CD-ROM-Laufwerk mit unseren persönlichen Lieblings-CDs, bei denen wir genau abschät-

zen konnten, wie gut die einzelnen Modelle wirklich klingen. Ebenfalls in die Wertung ein floß die Maximallautstärke sowie die Belastbarkeit, d.h., bis zu welcher Lautstärke die Boxen sauber klingen. All dies schlägt sich im preisunabhängigen Urteil "Klangeindruck" nieder. Von Meßdiagrammen haben wir abgesehen, da sie nur Spezialisten wirklich nützen. Zusätzlich berücksichtigten wir die Ausstattung der Boxen, worunter auch die Kabellängen fallen, sowie die Verarbeitung, was im Verhältnis zum Kaufpreis die letztendlich entscheidende Bewertung "Preis/Leistung" ergibt. Die drei Besten aller Preisklassen erhalten von uns eine besondere Empfehlung, was aber noch lange nicht heißt, daß wir deshalb vom Kauf anderer Lautsprecher abraten. Einzelheiten dazu findet Ihr im jeweiligen Test.



# HÖRT

## DIE EINSTEIGERKLASSE

Basse in Rave-Lautstärke kann man bei einem Einstandspreis von 25 bis 70 Mark sicherlich ebenso wenig erwarten, wie das Stereopanorama einer Konzerthalle. Dennoch gibt es auch – oder gerade – bei den Billigmodellen gewaltige Unterschiede, was die Qualitäten betrifft.



### Pearl SB 168M

Nur schlappe 25 Mark kostet das billigste Modell im Feld. Das scheinbare Schnäppchen kann sich aber eventuell als Reinfall erweisen. Die in vergilbtem Beige gehaltenen Quaderchen pochen nämlich auf den eingebauten Verstärker, dessen Einsatz erst ein Viererpack 1,5-Volt-Batterien oder ein gegen 20 Mark Aufpreis erhältliches Netzteil möglich macht. Die Hörsitzung ergab wenig Erbauliches. Nur bei geringer Lautstärke tönen die Pearl-Boxen annehmbar, was aber nur zu einem abgeschlagenen vierten Platz in der Klasse reicht.



### Aerospace SV 740

Tiefpunkt der Veranstaltung sind die schlichten 40-Mark-Würfel. Selbst anspruchslosester Sound leierte dermaßen blechern aus den Lautsprechern, daß bei den Hörproben die Redaktionsmannschaft bereits nach wenigen Minuten hektisch Ohrpax suchte. "Die klingen wie ein Telefon – aber wie ein billiges", lautete denn auch der einhellige Tenor der Tester. Da kann auch die halbwegs komplette Ausstattung inklusive Netzteil, Baß- und Höhenbooster nichts mehr retten. So bleibt die traurige Erkenntnis, daß in diesem Falle selbst bescheidene 40 Mark noch deutlich zuviel sind.



### Sony SRS-PC20

Für die geforderten 60 Mark erhält der Käufer eine sehr ärmliche Ausstattung: Ein einsamer Lautstärkeregler auf der Frontseite, das war's dann auch schon. Daß kein Netzteil beiliegt, läßt sich einigermaßen verschmerzen: Die Boxen arbeiten auch passiv, sie nutzen den Verstärker der Soundkarte. Klanglich geben sich die Winzlinge keine Blöße. Baßstarke Stücke wirken deutlich ausgedünnt, ansonsten bestechen die kleinen Sonys durch einen preisklassenbezogen sehr ausgewogenen Sound. Für die Ausstattung ist der Preis aber recht hoch angesetzt.



### Escom PowerSpeaker 25W

Bei vielen bleiben die Escom-Boxen wohl erst mal stumm: Das Soundkartenkabel ist nur unakzeptable 80 Zentimeter lang. Nach hergestellter Verbindung wartet eine angenehme Überraschung auf die Ohren. Im Vergleich zu den etwa ebenso teuren Aerospace- und Pearl-Exemplaren klingen die Escom-Modelle deutlich lebendiger und voluminöser, reichen aber nicht ganz an die Sony-Boxen heran. In Verbindung mit der guten Verarbeitung ergibt sich aber ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für Spar-Fanatiker sind die knapp 40 Mark teuren PowerSpeaker deshalb ganz klar die erste Wahl.



### Highscreen AX-1000

Vobis läßt für 70 Mark das auffälligste Modell der Einsteigerklasse vom Stapel. Bei der Hörprobe ergibt sich aber nur ein mittelmäßiges Bild. Der unterkühlte, lustlos wirkende Klang und die mangelhafte Maximallautstärke lassen sie sogar knapp hinter das Escom-Pärchen zurückfallen. Nach einem Druck auf die Surround-Taste verbreitert sich scheinbar die Stereoperspektive, bald deutet sich aber an, daß die Highscreen hier mit billigen Tricks arbeitet. So mischt sie ein bißchen Nachhall unter die Sounds und verschiebt eigentlich fest in der Mitte des Stereopanoramas stehende Klangstrukturen nach außen. Musiktracks klingen so deutlich verfälscht, während Soundeffekte wie z.B. Explosionen etwas mehr Pep bekommen.

### WATT SOLL'S?

Einige vermissen bestimmt die Wattangaben bei den technischen Daten. Diese haben wir aus mehreren Gründen weggelassen: Erstens lassen sie kaum Rückschlüsse auf den Klang der Boxen zu. Zweitens sagen sie auch nicht alles über die erreichbare Lautstärke aus, mindestens ebenso wichtig ist da der Wirkungsgrad der Lautsprecherchassis, d.h., wieviel der zugeführten Leistung setzen sie auch tatsächlich in Schall um. Drittens sind die Herstellerangaben mangels verbindlicher Meßkriterien nicht vergleichbar oder fehlen gänzlich. Besonders auf den Packungen von No-Name-Produkten stehen oft in dicken Lettern wahnwitzige Wattangaben, auf die Ihr aber nicht hereinfallen solltet.



## DIE MITTELKLASSE

Getrennte Wege gehen die Anbieter, wenn es darum geht, den Mehrpreis gegenüber Billigsystemen zu rechtfertigen. Datalux versucht es mit technischen und optischen Spielereien, Escom mit schierer Größe. Nur die arrivierten HiFi-Marken Altec Lansing, Magnat und Quadral stecken das Geld in den Klang und verzichten größtenteils auf Extravaganzen.



### Aerospace SV-721

Die Datalux-Boxen eignen sich zur Monitor- und Montage und sind in zweierlei Hinsicht einzigartig im gesamten Testfeld. Da ist zunächst das ungewöhnliche Design, das sich scheinbar an den Runabout-Shuttles aus Star Trek orientiert. Als technischer Gag sind sämtliche Funktionen nur über eine beige-gepackte Kabelfernbedienung abrufbar, die aber durch das lediglich 30 Zentimeter lange Kabel ziemlich sinnlos ist und zudem die Lautstärke bloß in sehr groben Schritten verändert. Über all den Spielereien geriet das Klangtuning scheinbar zur Nebensache. Die SV-721 hört sich sehr gepreßt an, verzerrt relativ früh und nervt außerdem mit hohem Grundrauschen.



### Escom PowerSpeaker 80W

Viel Box fürs Geld gibt es bei Escom. Die wuchtigen Gehäuse lassen die Lautsprecher wesentlich teurer wirken, als sie es tatsächlich sind. Den ersten wertigen Eindruck können sie im Hörtest aber nicht bestätigen. So kommt der Baß zwar relativ kräftig aber unpräzise aus den Woffern und verzerrt zudem deutlich vernehmbar, sobald etwas größere Lautstärken gefragt sind. Das Stereopanorama erscheint obendrein nicht besonders ausgeprägt und verhindert in Verbindung mit einem quäkenden Gesamteindruck höhere HiFi-Weihen. Geeignet sind die Escom vor allem für Spiele mit hohem Soundeffektanteil. Freunde großer, optisch eindrucksvoller Boxen können zugreifen.



### Quadral SM-40

Seit langer Zeit genießt Quadral einen hervorragenden Ruf im HiFi-Bereich. Die SM-40 könnte durchaus dazu beitragen, diesen auch auf den Multimedia-Bereich auszuweiten. Die Klangcharakteristik ähnelt der des Magnat-Modells, liegt also ebenfalls auf der ausgewogenen, analytischen Seite bar jeglicher Effekthaschereien. Dank des stärker ausgeprägten Grundton und Baßbereichs verschaffen sich die Quadral aber noch einen kleinen Vorsprung, was zur Spitzenposition in der Mittelklasse reicht. Damit sich die schmächtigen Würfel auch auf zugemüllten Schreibtischen noch Gehör verschaffen, ist ein abnehmbarer Ständer beigelegt, der ihren Stand um ein paar Zentimeter erhöht.



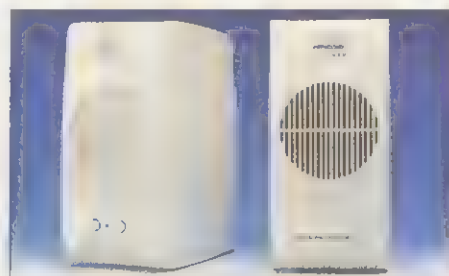
### Magnat MM35

In schickem Schwarz erreichten uns die Lautsprecher des etablierten HiFi-Anbieters Magnat, die natürlich auch im üblichen Computergrau erhältlich sind. Für die Preisklasse ist die Ausstattung erfreulich komplett. Baß-, Höhen- und Balanceregler sind ebenso vorhanden wie großzügig dimensionierte Kabel. Den kleinen Abmessungen entsprechend müssen die Boxen bei der Baßwiedergabe Federn lassen, in den übrigen Disziplinen wie Stereovirkung oder Ausgewogenheit erreichen sie ordentliche Ergebnisse. Mit ihrem zurückhaltenden, auch bei höheren Lautstärken nie aufdringlichen Tönen empfiehlt sich die Magnat vor allem für Nachtsitzungen. Vor dem Monitor, ohne einen Hörschaden befürchten zu müssen.



### Commodore Loudspeaker 120

Wer bei Escom nochmals 10 Mark mehr anlegt, bekommt eine sehr wuchtig ausgefallene, abgeschrägte Zweiwegebox, die den PowerSpeakern 80 W im Hörtest recht nahe kommt. Angesichts des großen Gehäuses entsprechen die Baßqualitäten allerdings höchstens dem Mittelmaß. Der mittlere Frequenzbereich verläßt die Lautsprecher deutlich hörbar verfärbt, der Hochtonbereich wirkt etwas aufdringlich und läßt den Wunsch nach Disco-Lautstärke gar nicht erst aufkommen, zu der die Boxen auch kaum in der Lage sind. Leute mit gemäßigten Ansprüchen und einem großen Schreibtisch können dank der insgesamt noch zufriedenstellenden Qualitäten dennoch einen Blick bzw. ein Ohr riskieren.



### Altec Lansing ACS 51

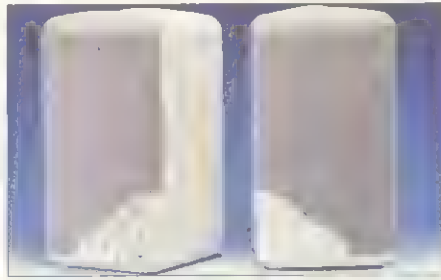
Gleich zwei Baß-Schaltkreise finden sich im kleinsten Modell des US-Herstellers, die für ein sattes Tieftonfundament sorgen sollen. In der Tat folgt das Boxenpaar der amerikanischen Soundphilosophie und klingt somit recht dynamisch und füllig, bei gleichzeitiger Vernachlässigung höherer Frequenzen aber auch ziemlich baßlastig, bisweilen sogar etwas dumpf. Die Ausstattung entspricht dem Klassenstandard, einen dicken Minuspunkt gibt's allerdings für den unsinnigerweise hinten am Gehäuse angebrachten Ein/Aus-Schalter. Wem die vorhandenen Baßwogen nicht reichen, der kann über eine Klinkenbuchse noch einen zusätzlichen Subwoofer anschließen, von denen Altec Lansing selbst zwei im Angebot hat.

## DIE AUFSTEIGERKLASSE

150 Mark und mehr für Computerboxen auszugeben, um dann "nur" Spiele zu zocken, das mag manchem übertrieben erscheinen. Die sieben Testprobanden geben hierauf die beste Antwort: Der Käufer kann sich zumindest sicher sein, daß er für sein Geld keine Enttäuschung erlebt. Qualitätsunterschiede sind zwar vorhanden, letztendlich mitentscheidend sind aber auch Faktoren wie Einsatzzweck oder das Design.

**Magnat MM45**

Nach dem guten Abschneiden des kleinen Bruders stand dem 50 Mark teureren Spitzenmodell keine leichte Aufgabe bevor. Die erste Hürde erledigt die MM45 mit Bravour. Das elegant-modern gestylte Gehäuse macht optisch sichtlich mehr her als der Großteil der Konkurrenz. Im Hörraum konnte sich die Magnat weniger durchsetzen, zu bemängeln ist vor allem der zurückhaltende Baßbereich. Tonal sind die Boxen ansonsten voll auf der Höhe, was in diesem hochkarätig besetzten Feld aber nur zu einem Mittelfeldplatz ausreicht. Das ansprechende Design in Verbindung mit einer guten Ausstattung dürfte den Magnat-Boxen dennoch eine treue Fangemeinde bescheren.

**Soundpower 3D Cyber Hyper**

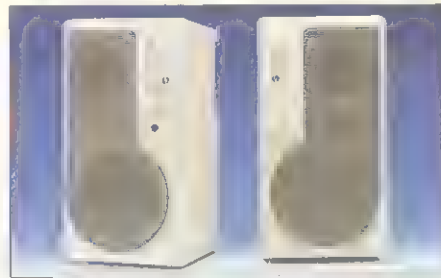
"Surround-Sound" heißt das Schlagwort, dem sich auch die Cyber Hyper nicht zu entziehen vermag. Das Prinzip ist dasselbe wie bei der Highscreen, der Effekt deutlich ausgeprägter. Besonders bei Warcraft II ist dies schön zu hören. Während die CD-Audio-Musik teilweise recht verfremdet klingt, hallt das Kampfgeschehen merklich wuchtiger und voluminöser durch die Räume. In Normalstellung erreicht die Cyber Hyper nicht ganz den Klassenstandard, ihre Qualitäten reichen aber aus, um sich von der 100 Mark-Klasse abzusetzen. In Relation zur Gehäusegröße und den angeblich 240 Watt Spitzenleistung enttäuscht jedoch die Maximallautstärke.

**Quadral 5AM-45**

Die Boxen haben im Gegensatz zu der größtenteils grau-beigen Konkurrenz ein wesentlich attraktiveres weißes, wahlweise auch schwarzes Gehäuse. Platzprobleme auf dem Schreibtisch weiß sie dank der mitgelieferten Wandhalter ebenfalls zu umgehen. Der Hörtest ergab schließlich ein ausgezeichnetes Bild: Alle Sparten an Musik und Geräuschen gibt die Quadral sehr natürlich, gut ortbar und mit einer weiträumigen Stereoperspektive wieder und schlägt damit sogar ganz knapp die SpeakerMaster von Terratec. Wegen des immerhin 50 Mark höheren Kaufpreises schrammte das sehr gut verarbeitete Modell aber haarscharf an unserer Power-Empfehlung vorbei.

**Terratec SpeakerMaster SM40**

Die Boxen des Soundkartenmaestros Terratec konnten erst nach viel Fummelei angeschlossen werden, da das Soundkartenkabel nur gut 80 Zentimeter lang ist. Das mag bei 40 Mark-Boxen noch angehen, entwickelt sich bei 150 Mark aber zu einem ausgewachsenen Ärgernis. Genug gemeckert, sonst herrschte eitel Sonnenschein. Fürs geforderte Geld klingen die SpeakerMaster schlicht und ergreifend superb. Selbst bei Lautstärken, die der Stereoanlage eines Proleten-GTIs das Wasser reichen können, verändern die Boxen nicht ihren Charakter und bringen z.B. bei Mechwarrior II gleich doppelt soviel Spaß ins Spiel. Da auch die Verarbeitung top ist, heissen die Terratec eine Power Play-Kaufempfehlung ein.

**Multimedia SBC 630**

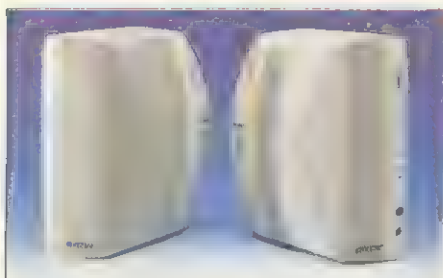
Zeitloses Design, umfangreiche Ausstattung und sehr dynamischer Klang – so lautet die Kurzkritik über die SBC 630. Vor allem Technotrax wie z.B. die WipeOut-Musik schallen druckvoll aus den Boxen und veranlassen einen schon mal, das Tanzbein zu schwingen. Der geneigte Leser kann daraus sicherlich sofort schließen, daß die Multimedia zu den Spitzenreitern gehört. Zu mäkeln gibt es äußerst wenig. So löst sich der Sound nicht ganz so plastisch von den Boxen wie bei Terratec oder Quadral, die Verzerrungen bei großen Lautstärken liegen etwas höher. Alles in allem ist das schon relativ lange auf dem Markt befindliche Modell aber jede Mark wert, auch wenn es nicht ganz zur Spitzenposition reichte.

**Altec Lansing ACS52**

Das Boxenpaar ähnelt im Design seinem kleineren Bruder ACS51 ebenso wie in der Ausstattung samt zusätzlichem Subwooferanschluß. Weniger erfreulich ist die Tatsache, daß auch bei der ACS52 der Einschalter hinten an der Box angebracht ist. Mehr als ein Ausgleich sind dafür die bei ähnlicher Grundcharakteristik deutlich verbesserten Klangeigenschaften. Der Bass brummt noch etwas satter und dabei um einiges präziser aus dem Tieftöner, im Mittelhochtonbereich zeigt sich die Box frischer und transparenter. Insgesamt kann die Altec Lansing allen empfohlen werden, die gerne mal voluminöse Bässe in Partymusik genießen und dabei auf das ein oder andere musikalische Detail verzichten können.



## AUFSTEIGERKLASSE

**Sony SRS-PC50**

Vornehmlich zur Befestigung am Monitor konzipierte Sony sein Mittelklassemodell SRS-PC50. Daß dieses Entwicklungsziel ganz gut verwirklicht wurde, zeigt die trotz der ungünstigen Bedingungen ordentliche Stereoperspektive. Dazu trägt zu einem Großteil die Tatsache bei, daß die Lautsprecher zur Seite abstrahlen. Die restlichen Disziplinen absolviert das Pärchen eher schlecht denn recht. Unter 150 Hertz tut sich sehr wenig, Musikmaterial und Spielsounds erstrahlen transparent, aber glockenartig hell, bei höheren Lautstärken machten sich schnell Verzerrungen breit. Wer sich die Sony gekauft hat und feststellen muß, daß sein Monitor nicht zum Befestigen der Boxen geeignet ist, kann sie auch ganz normal auf den Schreibtisch stellen, womit die SRS-PC 50 ihren Preis zumindest durch die Vielseitigkeit rechtfertigt.

SUBWOOFER-  
WOHIN DAMIT?

Die landläufige Meinung, daß der Aufstellungsort eines Subwoofers völlig egal sei, gilt lediglich unter bestimmten Voraussetzungen. Prinzipiell sind nur ganz tiefe Töne deutlich unter 100 Hertz überhaupt nicht zu orten und erstrahlen demzufolge immer in Mono. Frequenzen darüber können vom menschlichen Ohr ausgemacht werden. Da alle Testmodelle weit über die 100 Hertz hinaus spielen, relativ leicht zu orten sind und bei ungünstiger Platzierung die Stereowirkung beeinträchtigen, wäre ihre ideale Position eigentlich genau zwischen den Satelliten auf dem Schreibtisch, doch wer hat schon so viel Platz? Zudem sind die meisten Woofer in diesem Test nicht magnetisch abgeschirmt. Wenn Ihr deshalb Euren Baßmacher auf dem Boden postiert, solltet Ihr zumindest darauf achten, daß er sich zwischen den beiden Hauptlautsprechern befindet.

## DIE SUBWOOFERSYSTEME

"Subwoofer" heißt das Modewort der HiFi-Szene. Die bis zu 46 cm großen Schüsseln sollen für ein sattes Tieftonfundament sorgen und die Magenwand in Wallung bringen. Ob die wesentlich kleineren Chassis der vier Aktivboxensysteme dazu taugen, zeigt unser Test.

**West Sea MS-320/Aerospace Woofer**

Auch Pearl versucht sich am Surround-Sound, den vier zusätzliche Lautsprechern realisieren, zwei davon oben an den Hauptboxen. Ein Paar winziger Satelliten kann im Raum frei verteilt werden. Dazu gesellt sich dann noch ein kleiner Subwoofer, der auch die große Schwachstelle des Sets ist. Bevor er den Hauptlautsprechern überhaupt helfend unter die Arme greifen kann, scheppert er bereits mitleiderregend vor sich hin. Beim Rest sah es nicht viel besser aus: Von Surround-Sound keine Spur, die klanglichen Qualitäten bewegten sich auf dem Niveau einer 100-Mark-Box. Fazit: Viele Chassis machen noch lange keinen guten Klang.

**Altec Lansing ACS 500**

Und gleich noch eine Enttäuschung hinterher. Diesmal ist es die Stereoabteilung der Lautsprechertürme, die zur Abwertung führt. Sie ist nicht vom Tiefbaß entlastet und teilt schon bei mäßigen Lautstärken durch Dröhnen und Plopp-Geräusche ihren Unmut mit. Dadurch vermiesen sie auch die sehr gute Performance des Luftbefeuchterähnlichen Subwoofers. Surround-Feeling kommt erst so richtig bei Dolby-Pro-Logic-codiertem Material zur Entfaltung. Somit ist das ACS500-System ein gutes Beispiel, wie durch mangelhafte Abstimmung ein interessantes Konzept zunichte gemacht wird.

**Yamaha YST-M5/ YST-MSW10**

Die Yamaha-Satelliten YST-M5 kann man für ca. 100 Mark auch einzeln kaufen, sie geben aber mit ihrem ziemlich baßschwachen Klangbild deutlich zu verstehen, daß ihnen ein Zusammenspiel mit dem Subwoofer YST-MSW10 viel lieber wäre. Das Dreigestirn bietet im Verbund eine dem Preis angemessene Leistung. Der Subwoofer grummelt schön tief und ziemlich druckvoll, die Satelliten halten mit ihrem klaren und ausgewogenem Klang dagegen, auch das Stereopanorama kann überzeugen. Einige Schönheitsfehler stören etwas das gute Bild: Der weich aufgehängte Tieftöner gerät bei höheren Lautstärken schnell an seine Grenzen, die Ausstattung könnte besser sein.

**Sony SRS-PC 300**

Glanzstück des Sony-Pakets sind ganz klar die kleinen Satellitenwürfel. Ein Hauch von Bose-Sound wehte durch die Redaktionsräume, als die Anlage ihre Qualitäten zum besten geben durfte. Mit einer ordentlichen Portion Brillanz, guter Feinzeichnung und überzeugender Räumlichkeit lassen sie alle Mitbewerber hinter sich und sorgen zudem bei Bedarf auch für infernalische Lautstärken. Da kann der eher klein ausgefallene Subwoofer nicht ganz mithalten. Seine Stärke ist der Bereich um die 150 Hertz. Echten, lauten Tiefbaß quittierte er mit einem fröhlichen Vor-sich-hinscheppern. Dennoch sind die Sonys die einzige Kombination unseres Testes, die ansatzweise an die Bose-Qualitäten herankommt.

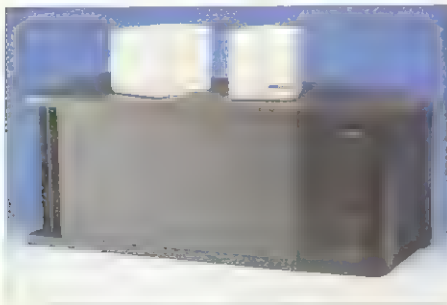
## HIGH-END SPECIAL

Als kleines Schmankerl präsentieren wir Euch hier noch zwei hochpreisige Bose-Soundsysteme für den wahren Genießer.



## Bose Media Mate

Über tausend Mark für ein paar Kubikdezimeter Lautsprecher? Bei kaum einem anderen System war die Spannung ähnlich groß, als der Hörtest anstand. Der Baß ist für die Gehäusegröße genial, das Stereopanorama fantastisch. Mit ihrem feinen, hochauflösenden, sehr räumlichen und bei Bedarf auch druckvollem Klang spricht Power Play trotz des horrenden Preises eine Kaufempfehlung aus – immerhin ersetzen diese Boxen sogar ansatzweise die Stereoanlage, auch wenn ein Baß- und Höhenregler bestimmt nicht geschadet hätte.



## Bose Acoustimass Multimedia

Die Acoustimass Multimedia setzen nochmal einen obendrauf: Sage und schreibe 2300 Mark verlangt Bose für zwei vergleichsweise winzige Satelliten und einen Subwoofer, der unserer Redaktionsmikrowelle ziemlich ähnlich sieht. Gedacht sind die Boxen vor allem für Multimedia-Präsentationen in größeren Räumen. Diesem Anspruch werden die drei Lautsprecher auch vollauf gerecht. Raumfüllender, bis zu größten Lautstärken hinauf gleichbleibender Klang auf hohem Niveau, so lautet ihr Motto. Sie nehmen es zwar nicht immer allzu genau, für alle diejenigen, die schon immer mal EF2000 in Originallautstärke spielen wollten, gibt es aber zur Zeit auf dem Aktivboxenmarkt keine Alternative.

## DIE MONITORSTANDER

Wer keinen Platz auf dem Schreibtisch hat, es aber auch nicht leiden kann, wenn sein Monitor (Satelliten-) Ohren bekommt, für den sind die Monitoruntersätze genau die richtige Wahl. Sie nehmen problemlos 17-Zoll-Monitore auf und lassen Raum für anderen Krimskrams.



## QuickShot Soundstore

Hauptbeschäftigung von QuickShot war bisher die massenhafte Verbreitung von berühmter-berüchtigten Billigjoysticks. Daß sie im Aktivboxenmarkt zu ähnlichem fähig sind, demonstriert eindrucksvoll die Soundstore-Monitorunterlage. Läppische 70 Mark kostet der etwas labil wirkende Kasten, ohne dabei mit Extras zu knausern: Neben einem Baß-, Höhen- und Balanceregler dachte man auch an einen Kopfhöreranschluß und baute sogar noch ein Mikrofon und ein Magazin für die sechs meistbenutzten CDs mit ein. Daß aus dem Zweiwegsystem darüber hinaus auch noch Töne quellen, nimmt man eher beiläufig zur Kenntnis. Genaueres über die Klangqualitäten sind bei den Aerospace SV-740 nachzulesen.



## Multimedia SBC 675

Mut zeigt Multimedia bei der Preisgestaltung seines Monitoruntersatzes: Mit dem gleichen Preis gegen den arrivierten Konkurrenten von Sony anzutreten, zeugt von großem Selbstvertrauen, zumal der Konsole jegliche Eleganz abgeht und sie dadurch eher an die QuickShot erinnert. Kippt man die SBC 675 auf den Kopf, stellt sich jedoch ein Aha-Erlebnis ein. Als dritten Lautsprecher bekam sie einen Woofer spendiert, der auch prompt für ein voluminöses, fast schon etwas dickliches Klangbild sorgt. Da die höheren Frequenzen nicht allzu stark abfallen und sich mit dem 5-Band-Equalizer zudem jeder sein individuelles Klangbild zurechtbiegen kann, reihte sich die Multimedia-Box knapp vor der Sony ein, die Stereowirkung war jedoch genauso mangelhaft ausgeprägt.



## Sony CSS-B100

Zu einem schicken Äußeren gesellen sich bei der Sony beachtliche innere Werte. So sind auch wuchtige 17-Zöller kein Problem. Installation und Bedienung gestalten sich unkompliziert, und die Frontseite beherbergt unter einer Klappe etliche Buchsen für Kopfhörer, Mikrofon, Videosignal und einen zweiten Audioeingang. Am Klang ist die CSS-B100 sofort als echte Sony zu erkennen: Tendenziell eher schlank, produzieren die Breitbandchassis einen fein gewebten Klangteppich, der nur etwas unter dem fehlenden Baßfundament leidet. Bauartbedingt ist das schwache Stereopanorama, stehen die Boxen doch nicht einmal einen halben Meter auseinander.

## AND THE WINNER IS...

Daß wir letztendlich nur drei Modellen eine Power-Empfehlung aussprechen, heißt noch lange nicht, daß vom Rest abgeraten werden müßte. Quadral SAM-45 und Sony SRS-PC 300D klingen zum Beispiel super, lassen den Käufer aber auch dementsprechend tief in die Tasche greifen – echte Schnäppchen sind sie also nicht. Dieses Prädikat verdienen sich Escoms PowerSpeaker 25W und Terratecs SpeakerMaster 40SM. Beide überzeugen für den verlangten Preis durch ihre Klangqualitäten, sind ordentlich ausgestattet und sehr gut verarbeitet. Wem es nicht gut genug sein kann und wer zudem einen Geldbeutel in Aktenkoffergröße vorweist, der kommt an den Bose-Modellen nicht vorbei.



## EINSTEIGER

	<b>Aerospace SV-740</b>	<b>Escom PowerSpeaker 25W</b>	<b>Highscreen AX-1000</b>	<b>Pearl SB 168M</b>	<b>Sony SRS-PC20</b>
Anbieter	Vobis, Würselen Jöllenbeck, Weertzen	Escom, Heppenheim	Vobis, Würselen	Pearl Agency, Buggingen	Sony, München
Preis in DM	39,-	39,-	69,-	24,80	60,-
Batteriebetrieb	6 x Mignon	nein	nein	4 x Mignon	4 x Mignon
Netzspannung	9 Volt	intern	18 Volt	6 Volt	6 Volt
Bass-/Höhenregler	Nur Booster	Tonregler	ja/nein	nein/nein	nein/nein
Balanceregler	nein	nein	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja (pro Box einer)	ja
Kopfhöreranschluß	nein	nein	nein	nein	nein
Kabelängen in Meter					
Strom/Soundkarte/	1,8/ 1,3/ 1,0	1,5/ 0,8/ 2,1	1,8/ 1,5/ 1,6	keins/ 1,3/ 1,3	keins/ 1,2/ 1,5
Boxenverbindung					
Abmessungen in mm (Breite x Höhe x Tiefe)	92 x 153 x 92	95 x 179 x 134	105 x 250 x 145	85 x 130 x 85	86 x 135 x 100
Klangeindruck	■	4	4	5	4+
Preis-Leistung	5	2+	3	4-5	■



## MITTELKLASSE

	<b>Aerospace SV-721</b>	<b>Altec Lansing ACS51</b>	<b>Commodore Loudspeaker 120</b>	<b>Escom Power Speaker 80W</b>	<b>Magnat MM35</b>	<b>Quadral SAM-40</b>
Anbieter	Jöllenbeck, Weertzen	Batavia, Furtwangen	Escom, Heppenheim	Escom, Heppenheim	Magnat, Pulheim	Quadral, Hannover
Preis DM	100,-	120,-	99,-	89,-	100,-	100,-
Netzspannung	12 Volt	15 Volt	intern	intern	9 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	Nur Booster	nein/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Strom/Soundkarte/	1,8/ 1,5/ 1,1	3,2/ 2,1/ 1,3	1,5/ 1,2/ 1,3	1,5/ 1,3/ 2,2	2,0/ 2,0/ 2,0	1,6/ 1,2/ 2,4
Boxenverbindung						
Abmessungen in mm	111 x 91 x 167	92 x 197 x 145	150 x 240 x 225	139 x 220 x 174	105 x 160 x 120	119 x 162 x 121
Klangeindruck	4-	3-	3-4	3-4	3	3+
Preis-Leistung	5	4	4+	3+	2	2

## AUFSTIEGER

	<b>Altec Lansing ACS52</b>	<b>Magnat MM45</b>	<b>Multimedia SBC 630</b>	<b>Quadral SAM-45</b>	<b>Sony SRS-PC 50</b>	<b>Soundpower 3D</b>	<b>Terratec</b>
Anbieter	Batavia, Furtwangen	Magnat, Pulheim	Jöllenbeck, Weertzen	Quadral, Hannover	Sony, München	Cyber Hyper Vobis, Würselen	Speakerr SM40 Terratec, Nettetal
Preis DM	155,-	150,-	150,-	200,-	150,-	150,-	150,-
Netzspannung	15 Volt	14 Volt	14 Volt	intern	9 Volt	15 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/	3,7/ 2,2/ 2,2	3,9/ 2,0/ 2,0	3,9/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,2/ 2,4	2,2/ 1,2/ 1,5	3,8/ 1,6/ 1,5	1,5, 0,8, 1,2
Boxenverbindung							
Abmessungen in mm	112 x 232 x 145	105 x 227 x 125	110 x 200 x 120	115 x 215 x 120	77 x 180 x 145	130 x 235 x 135	124 x 205 x 126
Klangeindruck	2	2-	2+	1-2	3	2-3	1-2
Preis-Leistung	2	2	1-2	2	3	■	1-



## KOMMODEN

	<b>Altec Lansing ACS 500</b>	<b>Sony SRS-PC 300D</b>	<b>West Sea SM-320/ Aerospace Woofer</b>	<b>Yamaha YST-M5/ YST-MSW10</b>
Anbieter	Batavia, Furtwangen	Sony, München	Pearl Agency, Buggingen	Yamaha, Rellingen
Preis DM	500,-	400,-	300,-	300,-
Netzspannung	intern	intern	intern	9 Volt
Bass-/Höhenregler	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/	2,6/ 3,0/ 2,0	2,3/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,5/ 3,0	2,0/ 1,8/ 1,8
Boxenverbindung				
Abmessungen in mm	128 x 455 x 165 (Sat.)	100 x 93 x 83 (Sat.)	165 x 278 x 230 (Sat.)	82 x 210 x 120 (Sat.)
Klangeindruck	2-3	1	3-4	1-2
Preis-Leistung	4	2	5	2

## HOCHSTUFGEN

	<b>Multimedia SBC 675</b>	<b>QuickShot Soundstore</b>	<b>Sony CSS-B100</b>	<b>Bose Media Mate</b>	<b>Bose Acoustimass Multim</b>
Anbieter	Jöllenbeck, Weertzen	Batavia, Furtwangen	Sony, München	Bose, Friedrichsdorf	Bose, Friedrichsdorf
Preis DM	200,-	70,-	200,-	1030,-	2270,-
Netzspannung	12 Volt	12 Volt	9 Volt	12 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	5-Band Equalizer	ja/ja	Bass Boost	nein	ja/ja
Balanceregler	ja	ja	nein	ja	nein
Lautstärkeregler	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	ja	ja	nein
Strom/Soundkarte/	1,6/ 1,5/ -	2,7/ 1,7/ -	2,3/ 1,0/ -	3,1/ 1,2/ 1,7	2,5/ 3,5/ 6,1
Boxenverbindung					
Abmessungen in mm	310 x 100 x 300	423 x 63 x 280	370 x 95 x 400	82 x 188 x 213	79 x 121 x 79 (Sat.)
Klangeindruck	3	5-	3	1	1-
Preis-Leistung	3	3	3-4	2	3-



## HIGH-END

Ihre Frage: **WIEVIEL** haben wir in den  
**P5-100 Executive** hineingepackt  
 - und **WAS** macht der wohl mit  
 Ihren Spielen und Programmen?

**GATEWAY2000**  
*You've got it... and in the business.*  
**01 30 - 82 08 45**  
 Rufen Sie uns an: gebührenfrei

Das  
 „Da-fliegt-mir-ja-die-  
 Kuh-weg“-Powersystem  
 für  
**DM 4.499.-!**

## [tips & tricks]

- 070** **Warcraft 2**  
 Alle 28 Missionen gelöst
- 082** **Shannara**  
 Unterwegs in Legends Fantasywelt

## [Hexerei]

- 090** **Hi-Octane, Earthworm Jim, Sim Town, The Hive**
- 092** **CivNet, Extreme Pinball Bleifuß, Warcraft II**
- 092** **Battle Beast, NHL Hockey '96 Rebel Assault 2**

## [Erste Hilfe]

- 094** **Datenkiller**  
 Kann ein Spiel Dateien „zerschießen“?
- 095** **Vernetzt**  
 Welche PCs können ins Netzwerk?
- 096** **Schnellerer Prozessor?**  
 Takterhöhung und Geschwindigkeit
- 096** **Virenwirren?**  
 Virus beseitigt, aber Rechner stürzt ab
- 096** **Neu-PC mit Windows95?**  
 Vorsicht vor tollen Softwareangeboten

### Erste Hilfe Spezial:

- 098** **Hardwareprobleme erkennen und selbst beheben**

**MagnaMedia** Verlag AG  
 Redaktion POWER PLAY  
 Hans-Pinsel-Str. 2  
 85531 Haar bei München



# Unsere Antwort: Sie werden es nicht glauben!

Der P5-100 Executive ist das ultimative „Da-fliegt-mir-ja-die-Kuh-weg“-Powersystem für Powerprofis, die exzellente Zutaten in ihrem PC für sich arbeiten lassen wollen - und zwar zum Low-Powerpreis. Überzeugen Sie sich selbst von diesen Features:

- + Intel® Pentium® Prozessor, 100MHz
- + 16MB EDO RAM
- + 3,5"-Disketten-Laufwerk
- + Samsung® 6-fach CD-ROM
- + WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,2GB, 9ms
- + STB S3 64V+PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- + Creative Labs 16 Bit Sound-Karte mit ACS40 Lautsprechern
- + 17"-Vivitron Monitor
- + Tower-Gehäuse
- + Windows® 95-Tastatur, 105 Tasten + MS-Maus
- + MS-Windows 95
- + MS Office Professional 95
- + MS Encarta 95



**P5-100 Executive - 4.499,- DM**

**P5- 75 Executive - 4.199,- DM**

Und nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Fragen Sie auch nach unserem neuen Tower-Design. Rufen Sie uns an.

**Auf diese Gateway-Services können Sie sich verlassen:**

- + 1 Jahr Vor-Ort-Service
- + 4-freies Gateway-Computing-Rechner
- + 30 Tage Geld-zurück-Garantie
- + kostenloser Technical-Support-Hotline
- + Gebührenfreie Hotline



Gateway-Zusatzfunktionen unter dieser Marke  
 Gateway Computer GmbH  
 42699 Solingen

**GATEWAY2000**

**01 30 - 82 08 45**

Rufen Sie uns an - gebührenfrei

**PREISLEISTUNG**

Preis DM	130,-	100,-	150,-	200,-	150,-	130,-	150,-
Netzspannung	15 Volt	14 Volt	14 Volt	intern	9 Volt	15 Volt	intern
Bass-/Höhenregler	ja/ja	ja/a	ja/ja	ja/a	ja/nein	ja/ja	ja/ja
Balanceregler	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Lautstärkerregler	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/	3,7/ 2,2/ 2,2	3,9/ 2,0/ 2,0	3,9/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,2/ 2,4	2,2/ 1,2/ 1,5	3,8, 1,6/ 1,5	1,5/ 0,8/ 1,2
Boxenverbindung							
Abmessungen in mm	112 x 232 x 145	105 x 227 x 125	110 x 200 x 120	115 x 215 x 120	77 x 180 x 145	130 x 235 x 135	124 x 205 x 126
Klangeindruck	2	2-	2+	1-2	3	2-3	1-2
Preis-Leistung	2	2	1-2	2	3	3	1-

**POWER TRAV KAUF TIP**

**SOUNDLEISTUNG**

Anbieter	Altec Lansing ACS 500	Sony SRS-PC 3000	West Sea SM-320/ Aerospace Woofer	Yamaha YST-M5/ YST-MSW10
Preis DM	Batavia, Furtwangen 500,-	Sony, München 400,-	Pearl Agency, Buggingen 300,-	Yamaha, Rellingen 300,-
Netzspannung	intern	intern	intern	9 Volt
Bass-/Höhenregler	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja
Balanceregler	nein	nein	ja	nein
Lautstärkerregler	ja	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	nein	nein
Strom/Soundkarte/	2,6/ 3,0/ 2,0	2,3/ 2,0/ 2,0	1,5/ 1,5/ 3,0	2,0/ 1,8/ 1,8
Boxenverbindung				
Abmessungen in mm	128 x 455 x 165 (Sat.)	100 x 93 x 83 (Sat.)	165 x 278 x 230 (Sat.)	82 x 210 x 120 (Sat.)
Klangeindruck	2-3	1-	3-4	1-2
Preis-Leistung	4	2	5	2

**MINI-PC SYSTEM**

Anbieter	Multimedia SBC 675	QuickShot Soundstore	Sony CSS-B100
Preis DM	Jöllbeck, Weertzen 200,-	Batavia, Furtwangen 70,-	Sony, München 200,-
Netzspannung	12 Volt	12 Volt	9 Volt
Bass-/Höhenregler	5-Band Equalizer	ja/ja	Bass Boost
Balanceregler	ja	ja	nein
Lautstärkerregler	ja	ja	ja
Kopfhöreranschluß	nein	ja	ja
Strom/Soundkarte/	1,6/ 1,5/ -	2,7/ 1,7/ -	2,3/ 1,0/ -
Boxenverbindung			
Abmessungen in mm	310 x 100 x 300	423 x 63 x 280	370 x 95 x 400
Klangeindruck	3	5-	3-4
Preis-Leistung	3	3	3-4

**HIGH-END**

Bose Media Mate	Bose Acoustimass Multim
Bose, Friedrichsdorf	Bose, Friedrichsdorf
1030,-	2270,-
12 Volt	intern
nein	ja/ja
ja	nein
ja	ja
ja	nein
3,1/ 1,2/ 1,7	2,5/ 3,5/ 6,1
82 x 188 x 213	79 x 121 x 79 (Sat.)
1	1-
2	3-

**POWER TRAV KAUF TIP**

# SUPP<sup>4</sup>ORT

Das ist das SUPP<sup>4</sup>ORT, was Ihnen Informationen rund um Computerspiele  
bietet. Von Tipps zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.



## [tips & tricks]

- 070** **Warcraft 2**  
Alle 28 Missionen gelöst
- 082** **Shannara**  
Unterwegs in Legends Fantasywelt

## [Hexerei]

- 090** **Hi-Octane, Earthworm Jim, Sim Town, The Hive**
- 092** **CivNet, Extreme Pinball Bleifuß, Warcraft II**
- 092** **Battle Beast, NHL Hockey '96 Rebel Assault 2**

## [Erste Hilfe]

- 094** **Datenkiller**  
Kann ein Spiel Dateien „zerschießen“?
- 095** **Vernetzt**  
Welche PCs können ins Netzwerk?
- 096** **Schnellerer Prozessor?**  
Takterhöhung und Geschwindigkeit
- 096** **Virenwirren?**  
Virus beseitigt, aber Rechner stürzt ab
- 096** **Neu-PC mit Windows95?**  
Vorsicht vor tollen Softwareangeboten

### Erste Hilfe Spezial:

- 098** **Hardwareprobleme erkennen und selbst beheben**

**MagnaMedia** Verlag AG  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
85531 Haar bei München



# HILFE



**Einen besonderen Leckerbissen haben wir diesmal für Warcraft-2-Fans zu bieten: Alle 28 Missionen auf einen Schlag! Wer mehr auf knackig schwere Adventures steht, kommt mit der Komplettlösung zu Shannara sicherlich auch auf seine Kosten.**

## Warcraft 2

Ralf Helfritsch und Tilo Marckwardt aus Jena lösten alle 28 Karten des Fantasygemetzels. Und neben den Tips zu jeder einzelnen Mission gibt es auch noch allgemeine Tricks, die für beide Seiten gleichermaßen gelten.

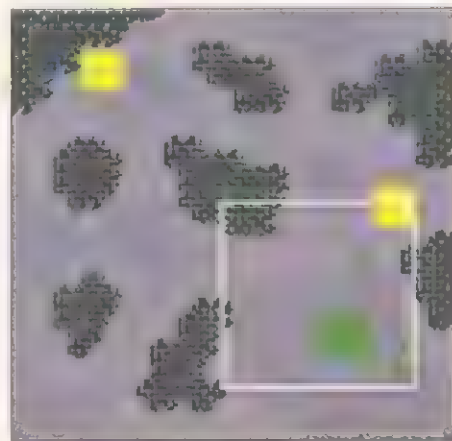
### Allgemeine Tips für Warcraft 2:

- 1.) Das Lager erst komplett aufbauen, bevor Ihr anfangt, eine Armee aufzustellen.
- 2.) Man sollte immer mindestens acht bis zehn Bauern besitzen, von denen eine Hälfte Gold holt und die andere Holz fällt.
- 3.) Es ist stets besser, erst aufzurüsten, bevor man weitere Einheiten rekrutiert.
- 4.) Manche Einheiten wiederum solltet Ihr nicht produzieren. Dazu gehören zum Beispiel U-Boote/Schildkröten, die zu schnell zerstört werden, außerdem Greifen/Drachen, bei denen das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht stimmt.
- 5.) Bevor Ihr einen Angriff startet, solltet Ihr erst die gesamte Karte erforschen (am besten mit Zeppelinen).
- 6.) Um eine große Armee am leichtesten zu steuern, teilt Ihr sie günstigerweise in Sechser- bzw. in Achter-Einheiten ein, bei denen die erste Reihe aus Soldaten/Grunzern und die zweite aus Bogenschützen/Axtwerfern besteht.
- 7.) Bei Angriffen am besten immer die Waffengattungen kombinieren, das heißt, es sollte sowohl eine Flotte als auch ein Landheer eingesetzt werden, wobei sich beide gegenseitig unterstützen. (Eine kampfstärke Luftwaffe kann man getrost vergessen, da wie schon beschrieben, die Drachen nicht viel taugen, sondern die Luftwaffe nur zur Aufklärung dienlich ist.)
- 8.) Das Wichtigste bei einem Angriff ist vor allem, die Ruhe zu bewahren!!
- 9.) Ein kleiner Gag am Rande: Wenn Ihr die Schafe ungefähr zehnmal anklickt, explodieren sie.

### Die 14 Missionen der Kampagne auf Seiten der Orks:

#### 1. Mission (Zul' Dare)

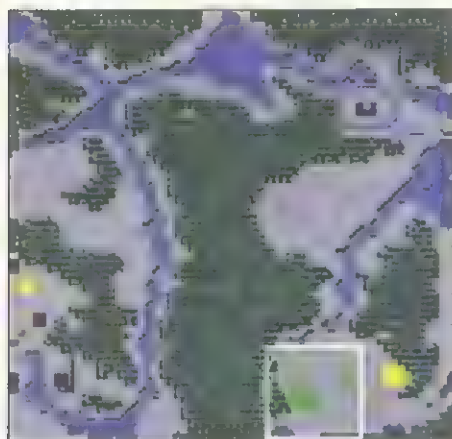
Die 1. Mission ist zum Einspielen. Unser Auftrag ist es, eine Kaserne und vier Bauernhöfe zu bauen. Dazu haben wir zu Beginn der Mission einen Bauern und drei Grunzer, die jedoch im Prinzip nicht gebraucht werden. Der erste Schritt sollte sein, weitere vier Bauern auszubilden und arbeitsmäßig einzuteilen (zwei fürs Holzhacken und drei fürs Goldholen). Eine Goldmine dafür befindet sich direkt nördlich des Startpunktes und eine weitere nordwestlich der Karte. Man braucht eigentlich nur die verlangten Gebäude zu bauen und die Mission ist geschafft. Wer die Karte erforschen will, wird nur von zwei einfachen Soldaten und zwei Bogenschützen gestört.



#### 2. Mission (Überfall bei Hillsbrad)

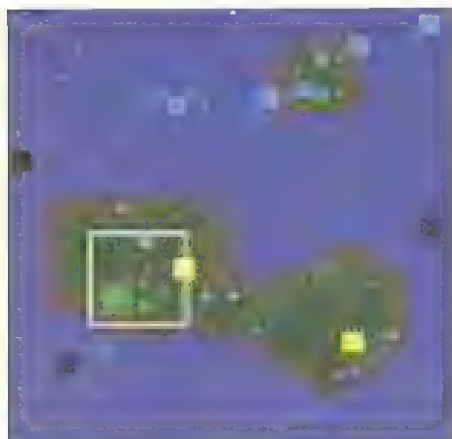
Der Trollanführer Zuljin wurde von der Allianz gefangengenommen. Nun gilt es, ihn zu befreien und zum Leuchtkreis zu bringen. Wir starten mit einem Bauern und neun Grunzern. Nachdem wir ungefähr weitere vier bis fünf Bauern ausgebildet haben, die sich sofort an den Rohstoffabbau machen, wenden wir uns dem Kasernenbau zu, um zehn Axtwerfer und weitere fünf Grunzer

anzuheuern. Mit dieser Streitmacht ist es nun ein leichtes, nach Norden zu marschieren und den Trollanführer und sein Gefolge zu befreien. Dabei stellen sich uns nur einige Bogenschützen und Soldaten in den Weg. Der Leuchtkreis befindet sich westlich, ungefähr auf der gleichen Höhe wie die Goldmine. Er ist jedoch durch einen großen Wald abgetrennt, den man allerdings nur entlangzulaufen braucht. So kommt Ihr in eine Trollsiedlung, in der sich auch der gesuchte Kreis befindet.



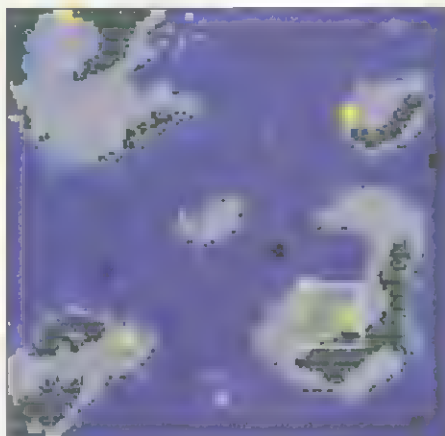
### 3. Mission (Southshore)

Dies ist die erste Mission auf Seite der Orks, in der eine Flotte eingesetzt wird. Um uns daran zu gewöhnen, ist es unser Auftrag, einen Hafen und vier Öltürme zu bauen. Wie in den ersten beiden Levels, erweitern wir wieder zuerst unser Lager. Sind die verschiedenen Einrichtungen angelegt, die es ermöglichen, einen Hafen zu bauen, produzieren wir damit drei bis vier weitere Zerstörer. Mit diesen "reinigen" wir die Gewässer von den Menschen. Sobald wir eine der fünf Ölquellen entdeckt haben, schicken wir einen unseren Tanker hin und bauen einen Ölturm darauf. So sollte es eigentlich einfach sein, diese Mission zu beenden.



### 4. Mission (Angriff auf Hillsbrad)

Diesmal ist es unser Auftrag, die Ortschaft Hillsbrad zu zerstören. Holz, Gold und Öl stehen ausreichend zur Verfügung. Wir bauen unser Lager soweit wie möglich aus und produzieren um die fünf bis sechs Zerstörer, mit denen wir die Gewässer sicher machen und schon mal die Ortschaft angreifen, die sich auf der Insel nordwestlich befindet. Nun bemannt man drei bis vier Fähren, schickt diese mit Geleitschutz (drei Zerstörer reichen) zur Insel und erledigt den Rest. Die einzige Schwierigkeit der Karte ist im Prinzip nur, daß die Menschen gelegentlich versuchen, an unserer Küste zu landen. Das Beste ist, man versenkt die Fähren noch während der Überfahrt mit einigen Zerstörern oder baut entlang der Westküste zwei bis drei Wachtürme.



### 5. Mission (Tol Barad)

Unser Auftrag: Wiedereinnahme der Ortschaft Deen Modr und Zerstörung der Menschenstadt Tol Barad. Dazu haben wir erstmals Zeppeline, die wir sofort einsetzen, um die Karte zu erforschen. Dann sammeln wir unsere Truppen und zerstören die Siedlung Deen Modr, die südlich des Startpunktes liegt. Dort schlagen wir auch unser Lager auf, denn Gold und Holz sind genug vorhanden. Öl findet man westlich und südöstlich der Insel. Es empfiehlt sich, an der Küste entlang in bestimmten Abständen Türme zu bauen und zum Kanonenturm aufzurüsten, denn der Feind versucht immer wieder, an unserer Küste zu landen. Auch hier zuerst fünf bis sechs Zerstörer produzieren und die Gewässer sichern. Danach können sich die Zerstörer ein wenig der Feindbasis zuwenden, die sich südlich auf einer Insel befindet. So um die fünf beladene Fähren (je drei Grunzer und drei Axtwerfer) dürften reichen, um die Reste der Stadt zu überrennen.

## SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. **Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Arger und Arbeit "Fälschungen"** landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier **ohne Linien oder Karos** und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal. Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG**  
Redaktion POWER PLAY  
Stichwort: Tips & Tricks  
Postfach 1304  
85531 Haar

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Telefon-Hotline**, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß“. Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:  
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!





## 6. Mission (Die Brachländer)

Dies ist die erste Mission, bei der wir nicht bauen können, das heißt, wir haben nur sehr begrenzt Einheiten (drei Schleudern, acht Axtwerfer und 11 Grunzer) zur Verfügung. Sie müssen ausreichen, um den Oger-Magier Cho'gall sicher durch das Feindesland zum Leuchtkreis zu bringen, der sich südöstlich in einem kleinen Oger-Dorf befindet. Wir starten ganz im Nordwesten. Als erstes benutzen wir den Spruch "Auge von Kilrogg" und erforschen somit eingehend die Karte. Als sicherster hat sich der Weg entlang der Südküste erwiesen.

Wenn man seine Truppen zusammenhält, kann eigentlich gar nichts Großartiges passieren. Die Schleudern sollte man im Hintergrund halten, da sie im Kampfgetümmel auch mal einen der eigenen Leute erwischen. Steht der Feind jedoch hinter einer der Mauern, also wie auf dem Servierteller, eignen sich die drei Schleudern geradezu ideal, da sie eine wesentlich größere Reichweite haben, als die meisten der anderen Einheiten.

Vorsicht vor den zwei feindlichen Kreuzern! Sie sollten so schnell wie möglich zerstört werden, damit der Weg zum Dorf auch sicher ist und Cho'gall nicht noch etwas passiert.



## 7. Mission (Der Fall von Stromgarde)

Wir starten ganz im Südosten auf einer öden Insel mit nichts weiter als vier Bauern, drei Grunzern, drei Axtwerfern und zwei Ogern. Mit ihnen säubern wir als erstes die kleine Insel von den armseligen Menschen. Als zweites zerstören wir mit unseren vier vorhandenen Zerstörern die gegnerischen Schiffe in der Bucht im Westen der Insel und befreien damit unsere zwei Fähren. Diese werden dann mit den überlebenden Truppen beladen und zur Nachbarinsel in nordwestlicher Richtung geschickt. Da die Insel genügend Holz und Gold bietet, errichten wir hier unser Lager. Nach der Errichtung des Rathauses müssen unsere Arbeiter leider erst ein paar Höfe bauen, da uns sonst die Nahrung ausgeht. Nach der Ausbildung weiterer vier Bauern können wir unser Lager ausbauen. Öl finden wir übrigens östlich und südwestlich der Insel. Wie in den vorherigen Missionen den Schwerpunkt bei der Rüstung



zuerst auf die Flotte legen, damit wir die feindlichen Schiffe zerstören können. Wenn das Gold ausgeht, der muß zur Nachbarinsel im Westen mit ein paar der Bauern übersetzen und dort ein weiteres Rathaus bauen, so daß die dortige Mine ausgebeutet werden kann. Die Stadt Stromgarde, die wir zerstören müssen, befindet sich ganz im Norden. Nachdem wir die Bucht dort mit unseren Schiffen unter Beschuß genommen haben, landen wir mit fünf bis sechs mit allen Truppengattungen vollgeladenen Fähren an der Westseite der Insel und erfüllen unseren Auftrag. Dabei sollten zuerst die gegnerischen Ballistas zerstört werden, da sie mit ihrer hohen Reichweite am gefährlichsten sind, und danach die restlichen Einheiten. Erst zum Schluß wenden wir uns den Gebäuden zu, gewinnen damit die Mission und warten auf das vor uns Liegende.

## 8. Mission (Der Runenstein bei Caer Darrow)

Das Schloß der Menschen muß zerstört und ein Runenstein entwendet werden. Dazu dürfen wir erstmals den Kampfpott verwenden. Das Lager wird aufgebaut und die Mine im Norden und die im Osten auf der Nachbarinsel ausgebeutet. Die Küste wird mit Kanonentürmen befestigt, damit wir sicher vor gegnerischen Landungstruppen sind. Eine Ölquelle finden wir in der Bucht südlich unseres Lagers. Die Flotte, die nun aufgebaut wird, besteht jeweils zur Hälfte aus Zerstörern und Kampfpotts. Des weiteren ergänzen wir unsere Flotte durch zwei bis drei Zeppeline, damit wir gegnerische U-Boote rechtzeitig erkennen und bekämpfen können, da diese sonst zu einer ernststen Gefahr werden. Ansonsten gehen wir wie üblich vor, indem wir die Stadt vom Meer aus beschießen und danach mit unseren Fähren an der Küste landen. Das Schloß wird wie verlangt zerstört und der Runenstein erobert.



## 9. Mission (Die Vernichtung von Tyrs Hand)

Eine Festung und einen Hafen gilt es in der Tyrs Bay zu errichten. Der Haken ist nur, daß eben diese Bucht fest in Menschenhand ist. Also bauen wir zunächst die Basis aus und vernichten die wenigen Feinde westlich und östlich auf unserer Insel. Nachdem die Mine erschöpft ist, setzen wir wieder mit ein paar Bauern zur Nachbarinsel im Nordwesten über und erbauen dort ein weiteres Rathaus. Einen Ölturm errichten wir auf der Quelle im Norden der Insel. Diesmal legen wir die Schwerpunkte mehr denn je auf die Flotte, wobei wir diesmal ausschließlich den Kampfpöten den Vorzug geben. Mit ihnen vernichten wir zuerst die gegnerische Flotte und danach sämtliche Befestigungstürme entlang der Küste sowie die Hafenanlagen. Mit vier Fähren landen wir schließlich an der

# LIMITED EDITION

## MYST

MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 2 Millionen Mal verkauft. Jetzt gibt es die Limited Edition ohne Aufpreis für gewohnt!

Mit  
**Strategiehandbuch**

im Wert von DM 34,80 – ab 15. März im Handel!

Egal in welchem Zeitalter Sie auf MYST festsitzen, mit dem über 170 Seiten starken offiziellen MYST Strategiehandbuch finden Sie eine Lösung. MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.



Broderbund<sup>®</sup>

MYST ist eine eingetragene Marke von Cyan Inc. Copyright 1997-1999. Alle Rechte vorbehalten. Software von Cyan Inc. und Broderbund.

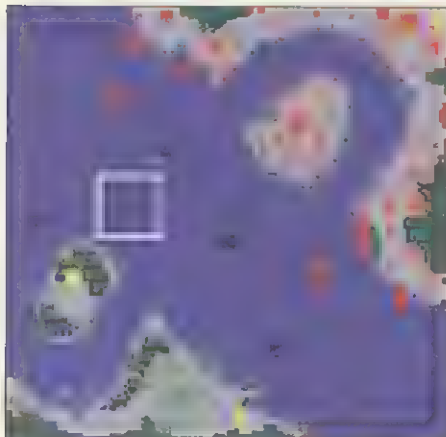
Hotline-Nummer: 0180/2354549

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
Kaufhaus für Spiele



Südküste der Insel, die sich genau in der Bucht befindet, und zerstören alle gegnerischen Gebäude. Wir setzen mit zwei Bauern über und errichten einen Hafen und ein Rathaus, das wir bis zur Festung ausbauen. (Vorsicht: Achtet darauf, daß Ihr noch genug Ressourcen behaltet und nicht schon alle verbraucht habt!) Die Menschensiedlung auf dem Festland können wir übrigens vernachlässigen, da sie nicht zerstört werden muß, um diese Mission zu schaffen.



## 10. Mission (Die Zerstörung von Stratholme)

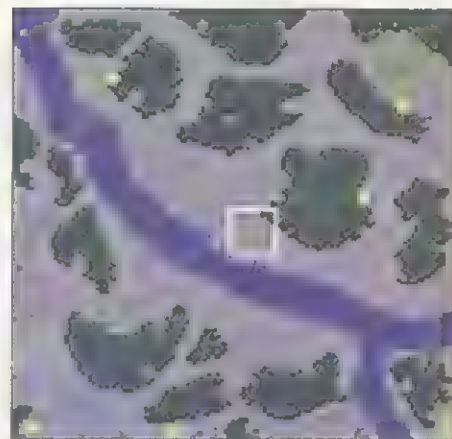
In dieser Mission spielt die Flotte nur eine sekundäre Rolle. Wir müssen alle Ölbohrtürme und Raffinerien zerstören sowie die Stadt Stratholme dem Erdboden gleich machen. Zuerst sprengen wir mit unseren vier Randalier-Kobolden die Felsen weg, so daß wir zur Insel gelangen können. Dort vernichten wir die Wachen und errichten ein Rathaus sowie ein paar Bauernhöfe, damit die Mine ausgebeutet werden kann. Währenddessen marschieren wir mit unseren übriggebliebenen Soldaten nach Norden über das Eis, bis wir zu einer weiteren Insel mit einer Mine gelangen. Aber Vorsicht, auf der selben Insel befindet sich die gegnerische Stadt, so daß wir uns langsam vortasten und jeglichen Kontakt vermeiden müssen. Wir errichten nahe der Mine ein weiteres Rathaus sowie eine Kaserne. Dann roden wir den Wald mit unseren Bauern, lassen jedoch die Waldränder stehen, so daß diese einen natürlichen unüberwindlichen Schutzwall bilden. Wir fällen solange weiter, bis eine tiefe Einbuchtung im Wald entstanden ist. Auf diese Weise nähern wir uns der Basis im Norden. Nun produzieren wir zwei bis drei Schleudern sowie acht Axtwerfer. Die Schleudern postieren wir soweit wie möglich nördlich in der Einbuchtung, so daß die Feindbasis in ihre Reichweite gelangt. Mit den Axtwerfern weh-

ren wir den nun folgenden Ansturm ab. Jetzt geht es daran, unser Lager weiter auszubauen. Die nötigen Höfe bauen wir am besten auf der Insel, auf der wir gestartet sind. So sind sie weg vom Feind und somit sicher. Alles andere errichten wir nahe unserer vorgeschobenen Hauptbasis. Öl fördern wir von der Quelle im Westen des Startpunktes. Als nächstes werden vier bis fünf Kampfpötte gebaut, mit denen wir die Öltürme und Raffinerien zerstören, sowie alle anderen Küstenanlagen. Als letztes wird ein Heer aufgestellt, das möglichst alle bis dahin verfügbaren Truppentypen und ungefähr 30 Einheiten umfassen sollte. Mit diesem Heer fallen wir von Osten her in die Stadt ein und zerstören zuerst wieder die Ballistas sowie die Magier und danach erst die restlichen Einheiten und Gebäude. Ein Tip noch für die Ballistas: zaubert mit Euren Oger-Magiern vor der Ballista ein oder zwei Runenfallen und lockt dann die Einheit mit einer von Euch an. Sobald das schwere Geschütz über die Runen fährt, explodiert es, ohne auch nur einen Schuß abgegeben zu haben.



## 11. Mission (Die Untoten von Quel'Thalas)

Unser Auftrag ist es, die Festung der Elfen zu zerstören. Dabei stellen sich uns erstmals drei Gegner in den Weg. Unser erster Schritt sollte sein, zwei Schleudern und acht Axtwerfer zu bauen, mit denen wir unsere Basis gegen die gelegentlichen Übergriffe des Gegners verteidigen. Wir beuten die Mine im Lager und im Süden aus. Als nächstes beseitigen wir alle Gegner in der Nordhälfte der Karte und können somit auch die Mine im Westen ausbeuten. Jetzt, wo die finanzielle Seite gesichert ist, rüsten wir solange, bis wir 40 Axtwerfer, 10 Schleudern sowie ungefähr 10-15 Magier (Oger-Magier und Todesritter) besitzen. Dieses Heer teilen wir in zwei gleichgroße Gruppen auf und postieren diese



am östlichen und westlichen Übergang zur Südhälfte. Eine Flotte brauchen wir ausnahmsweise nicht. Wir rücken mit der "Ostgruppe" vor und erobern die Mine. Weiter geht es von der Mine aus nach Westen. Zuerst vernichten wir das Lager der Blauen. Ist das erledigt, überqueren wir mit der "Westgruppe" die Brücke und zerstören das lila Lager. (paßt aber auf die Magier auf, da sie öfter den Spruch "Feuerball" benutzen und somit Eure Truppen stark dezimieren können.) Danach brauchen wir nur noch die letzten vereinzelter Splittergruppen aufzuspüren und zu beseitigen, und die Mission ist geschafft.

## 12. Mission (Das Grabmal des Sargerass)

Der Stormreaver und der Twilights Hammer Clan haben uns verraten. Da das nicht zur Gewohnheit werden darf, müssen wir ein Exempel statuieren, sprich, uns rächen und die beiden Clans vernichten. Wir starten ganz im Südwesten auf einer kleinen Insel. Da diese Insel uns nichts bietet, also keine Rohstoffe besitzt, verladen wir unsere Kampfeinheiten auf die beiden Fähren und fahren die Inselkette in Richtung Osten entlang, bis wir zwei Inseln weiter auf Gold stoßen. Also erobern wir diese Insel und errichten unsere Basis darauf. Während wir die Mine ausbeuten und den Wald fällen, bauen wir unsere Basis aus. Die gegnerischen Kriegsschiffe, die uns ständig belästigen, bekämpft man am besten mit drei bis vier Schleudern, die aus sicherer Entfernung die Schiffe versenken können. Öl fördern wir ganz im Osten zutage. Wenn die Mine erschöpft ist, beladen wir zwei bis drei Fähren mit Axtwerfern und vernichten damit die gegnerische Orkbasis auf der Nachbarinsel im Nordosten. Diese besitzt ebenfalls eine Mine, die wir nun ausbeuten, indem wir ein Rathaus auf die Insel bauen.

# Irgendwie denk:

# ich

# immer

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

# an

eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

## Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«

☐ »Umplinger-Verhütung Methoden und Möglichkeiten«  
Broschüre

☐ »Verhüten – null Probleme?«  
»Kurzinformativ im Comicstil«

Abgänger:

Name:

Straße, Hausnr.

PLZ:

Abschneiden und an: BZgA, 51101 Köln

# das Eine!





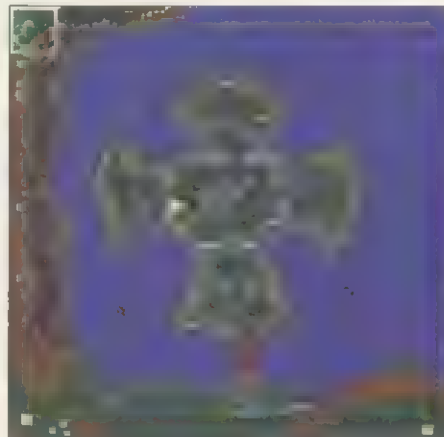
Durch dieses Gold finanzieren wir unsere Angriffsarmee, die übrigens zu 50 Prozent aus Axtwerfern bestehen sollte, da dies die einzige Einheit ist, die die fliegenden Dämonen bekämpfen kann.

Auch sollte unsere Armee sechs bis acht Schleudern mit sich führen sowie zehn Magier (bevorzugt Todesritter) und fünf Randalier-Kobolde. Die Randalier-Kobolde werden benötigt, um den Felsring zu sprengen. Des weiteren bauen wir wieder eine Flotte von ungefähr zwölf Kampfpöten plus der obligatorischen Zeppeline. Mit der Flotte vernichten wir zuerst wieder die gegnerischen Schiffe sowie alle Küstenbauten. Danach landen wir mit unserer Hauptstreitmacht an der Westküste der Hauptinsel im Norden und sprengen den Felsring auf. Wir vernichten die Oger-Magier und die Dämonen. Danach postieren wir unsere Schleudern innerhalb des Rings und können somit sicher die restlichen Einheiten außerhalb unter Beschuß nehmen. Wer danach noch lebt, wird von unseren verbleibenden Einheiten beseitigt. Nun müssen wir nur noch die Höfe auf der westlichen Insel zerstören.

## 13. Mission (Die Belagerung von Dalaran)

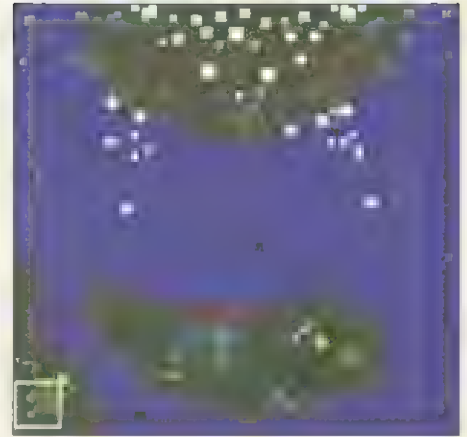
Das Heiligtum Dalaran muß zerstört und die Verteidiger der Allianz besiegt werden. Als erstes sammeln wir unsere Kampfeinheiten und schlagen uns bis ganz zum Süden durch. Dort befindet sich eine Mine, so daß wir unser Lager hier aufschlagen. Wir bauen zuerst ein paar Höfe und eine Kaserne und danach ein paar Axtwerfer, die die Gegend sichern. Kleinere Übergriffe seitens der Menschen sind relativ selten. Wir bauen unser Lager weiter aus und heuern weitere zehn Axtwerfer an. Mit dieser kleinen Armee marschieren wir ostwärts und beseitigen die Wachen, die am Eingang zur Festung stehen. Wir marschieren weiter, bis wir zu einer wei-

teren Mine gelangen, die wir auch ausbeuten, indem wir wieder ein Rathaus daneben bauen. Öl finden wir übrigens nordöstlich unseres Lagers. Die Ölquelle sollte jedoch von zwei bis drei Zerstörern geschützt werden, damit sie vor den Luftangriffen der Allianz sicher ist. Nun geht es wieder daran, die Armee auf Angriffsstärke zu bringen. Sie sollte diesmal aus 30 Axtwerfern, 20 Magiern und 10 Schleudern bestehen, sowie aus fünf Kampfpöten und fünf Zerstörern. Die Flugdrachen hingegen sollte man nicht züchten, da das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht stimmt. Wir vernichten mit unserer Flotte die Befestigungstürme und vor allem die Magier, sofern sie sich in Schußweite befinden. Danach nähern wir uns langsam mit unserer Hauptstreitmacht von Süden her der Zitadelle. An der Spitze sollten dabei ein paar Axtwerfer stehen, damit die Angriffe abgewehrt werden können. Danach kommen die Schleudern und zum Schluß die Magier. Wir arbeiten uns langsam vor und bewahren vor allen Dingen Ordnung in unseren Schlachtreihen. Wenn wir die Zitadelle zerstört haben und die Mission ist noch nicht beendet, haben wir vermutlich irgendwo ein U-Boot übersehen.



## 14. Mission (Der Fall von Lordaeron)

"Im Namen der Horde: Vernichte alles und jeden!" – Deutlicher kann man den Auftrag eigentlich gar nicht ausdrücken. Für diese Aufgabe stehen uns am Anfang zwei kleinere Gruppen zur Verfügung, wovon eine schon im Südosten in einem kleinen Orklager steht. Dieses erweitern wir sofort um eine Kaserne und ein paar Bauernhöfe. Sobald die Kaserne fertig ist, bilden wir fünf bis sieben Grunzer aus, und sobald es möglich ist, acht Axtwerfer. Diese Soldaten werden dazu eingesetzt, den Norden der Insel vor den relativ häufigen Landungsversuchen des Gegners zu



beschützen. Nun kann man das Lager weiter ausbauen und das kostbare Öl östlich des Lagers zutage fördern. Mit der zweiten Gruppe weiter im Osten errichten wir ein weiteres Rathaus und eine Kaserne. Wir beuten dort ebenfalls die Mine aus und heuern nach und nach eine Angriffsarmee an, die ungefähr 20 Axtwerfer und fünf Schleudern umfassen sollte. Mit dieser Armee marschieren wir nach Westen und beseitigen den gegnerischen Sammelplatz. Dadurch haben wir uns Zugang zu dem dortigen Wald (Holz!) sowie ein Aufmarschgebiet geschaffen. Unsere Truppen werden weiter verstärkt und auf Fähren verladen. Mit fünf Kampfpöten, unterstützt durch drei Zerstörer (Luftabwehr!), säubern wir die Meere und nehmen die gegnerische Insel, die sich nördlich befindet, unter Beschuß. Wir landen mit ungefähr sechs bis acht Fähren an der Südküste der Insel und zerstören die dort liegende Stadt, wobei wir die Schleudern zuerst angreifen lassen. Ist das geschehen, haben wir gesiegt und Azaroth ist unser.

## Beschreibungen zu der Kampagne auf Seiten der Menschen:

### 1. Mission (Hillsbrad)

Die erste Mission ist wieder nur so zum Einspielen. Unser Auftrag besteht darin, eine Kaserne und vier Höfe zu errichten. Dieser Level ähnelt sehr der ersten Mission der Orks. Zuerst sollten wir vier Arbeiter ausbilden, von denen zwei die Mine im Norden ausbeuten. Die anderen werden zum Holzhacken geschickt. Beim Auskundschaften der Gegend sollte darauf geachtet werden, daß im Gelände einige Orks herumschleichen. Falls die Mine erschöpft ist, befindet sich eine weitere im Südosten der Karte. Aber Vorsicht, dort lauern drei Orks, die die Mine bewachen!

Terry Pratchett's

# DISCWORLD

„... 'Genial' ... Discworld verdient ein derartiges Prädikat ...“

PC Games, 87 %

„... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln in der PC-Geschichte ...“

IT Today

„... ein echter Adventure-Knaller ...“

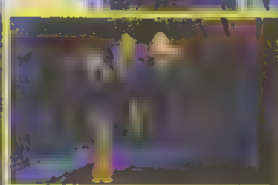
Play Time, 89 %

„... überzeugt durch Gameplay und Humor ...“

PC Spiel

**KOMPLETT  
IN DEUTSCH**

Mit der  
Synchronstimme von  
Tom Hanks, Eric Idle  
und Bill Murray



PERFECT 10

productions



TWG

Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.

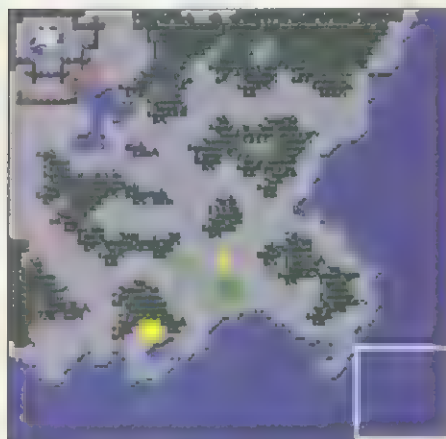




## 2. Mission

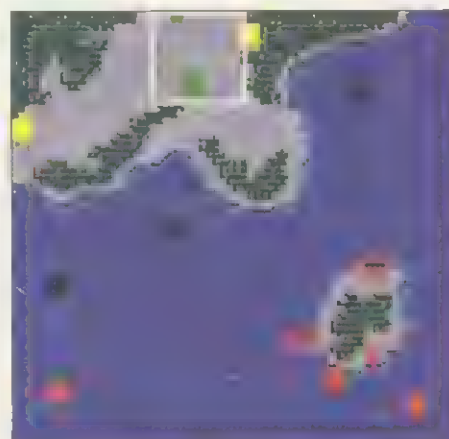
### (Hinterhalt bei Tarren Mill)

Hier wird der Schwierigkeitsgrad leicht gehoben. Es ist unsere Aufgabe, einen Elfenbogenschützen aus den Fängen der Orks zu befreien. Dazu sollten wir unsere ganze Armee in einer Gruppe sammeln und langsam in Richtung Nordwest vorrücken. Dabei ist Vorsicht geboten, denn die Orks sind auch hier sehr aktiv und in relativ großer Anzahl vertreten. Wenn wir auf der Lichtung angekommen sind, marschieren wir langsam weiter in Richtung Westen. Sobald es nicht mehr weiter geht, schlagen wir den nördlichen Weg ein. Schon bald erreichen wir das Orklager bzw. dessen Mauern. Wir sammeln erneut unsere Truppen und wehren die angreifenden Orkhorden ab: Jetzt folgen wir der Lagermauer in Richtung Norden und zerstören einen Teil der Mauer, um in das Lager eindringen zu können. Hier sollte man schnell handeln. Die Elfen befreien wir und nehmen sie mit. Wir ziehen uns so zurück, wie wir gekommen sind. Haben wir es geschafft, die Elfen ins Lager zu bringen, ist die Mission erledigt. Auch dieser Auftrag ist im Großen und Ganzen dem zweiten Ork-Level recht ähnlich, spielt allerdings auf einer völlig anderen Karte.



## 3. Mission (Southshore)

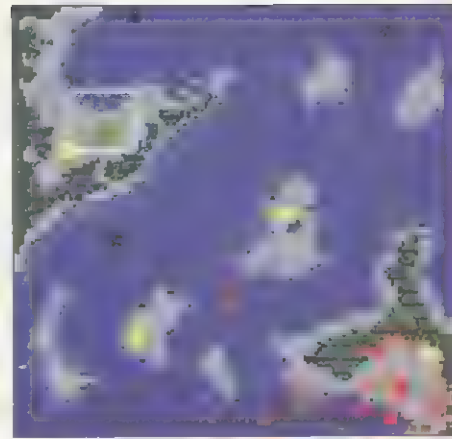
Diese Mission ähnelt der ersten. Jedoch sollen wir nun vier Ölbohrtürme und einen Hafen errichten. Das dazu nötige Gold erhalten wir aus einer Mine, die sich im Nordosten unseres Lagers befindet. Als erstes werden wir einige Höfe bauen. Danach empfiehlt es sich, fünf weitere Arbeiter auszubilden. Davon werden zwei Arbeiter zum Holzhacken eingeteilt und zwei, um Gold abzubauen. Der fünfte dient zum Errichten der Gebäude. Nachdem wir das getan haben, sollten wir mit den vorhandenen Schiffen (im Norden) das Gebiet erkunden. Ein Ölvorkommen finden wir östlich des Lagers. Ein weiteres ist im Süden, das jedoch von einem Orkschiff bewacht wird. Dieses zerstören wir und errichten am Wasser einen Hafen. Nun ist es ratsam, noch ein paar Höfe zu bauen. Wir produzieren weitere drei bis vier Öltanker sowie ein paar Schiffe zum Schutz der Tanker. Jetzt dürfte der Missionserfüllung eigentlich nichts mehr im Weg stehen.



## 4. Mission

### (Angriff auf Zul'Dare)

Unsere Aufgabe besteht diesmal darin, die Orkbasis zu zerstören. Wir bilden vier Arbeiter aus, die in der im Südwesten gelegenen Mine eingesetzt werden. Als nächstes bauen wir eine Kaserne und einen Hafen. Hierfür eignet sich das südöstliche Ufer am besten. Nebenbei ist es ratsam, das Lager weiter auszubauen. Danach bietet es sich an, noch nach Öl zu suchen und im Anschluß sechs Zerstörer und vier Fähren zu bauen. Die Orkbasis ist im Südosten. Um sie zu vernichten, benötigen wir die vier Fähren, mit je drei Bogenschützen und drei Soldaten beladen. Mit dieser Streitmacht müßte man imstande sein, die Orkbasis dem Boden gleich zu machen. Man sollte jedoch darauf achten, daß die Kaserne zuerst zerstört wird und danach erst die anderen Gebäude.



## 5. Mission (Tol Barad)

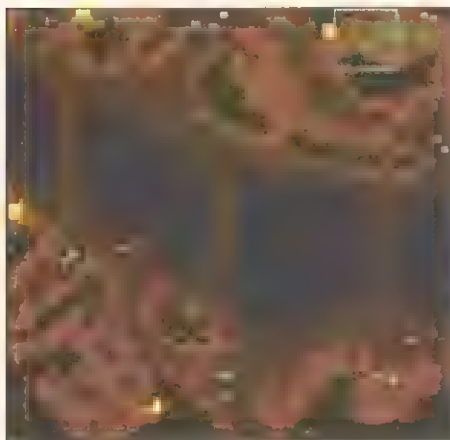
Wieder einmal ist es unsere Aufgabe, ein Orklager zu zerstören. Vorher müssen wir die Stadt Tol Barad jedoch wieder einnehmen. Dazu beladen wir die Fähren und fahren mit ihnen nach Nordosten. Dort angekommen, werden die Fähren schnell entladen und das Lager zurückerobert. Damit wäre der erste Teil der Aufgabe erfüllt. Nun muß ein Hafen errichtet werden und später (bei genügend Rohstoffen) eine Gießerei und eine Raffinerie. Davor sollte man jedoch erst eine Kaserne bauen. Da das Holz sehr schnell verbraucht ist, bietet es sich an, mit einer Fähre, die mit drei bis vier Bauern bestückt sein sollte, nach Norden zu fahren und auf der dort befindlichen Insel ein Rathaus zu errichten, um an Holz zu kommen. Jetzt bauen wir etwa acht bis neun Zerstörer und fahren mit ihnen nach Nordosten und versenken die Schiffe der Orks. Mit sechs beladenen Fähren setzen wir nach Nordosten über und zerstören das feindliche Lager.



## 6. Mission (Dun Algaz)

Nach der Beschreibung der Lage wird uns die Aufgabe gestellt, die Stadt Algaz zu zerstören. Nachdem wir uns mit genug Rohstoffen versorgt haben, wird eine Schmiede

gebaut und die Waffen werden verbessert. Man sollte möglichst viele Soldaten kreieren, um den starken Angriffen aus Westen und den eher schwachen Angriffen aus Osten Einhalt gebieten zu können. Ist das Lager gesichert, sollte auf keinen Fall ein Hafen gebaut werden, da dies nämlich Geldverschwendung ist, denn dort sind keinerlei Ölvorkommen vorhanden. Zwischen den drei Seen führen schmale Pfade hindurch, die jedoch gut bewacht sind. Wir marschieren deshalb mit einer starken Armee nach Westen bis zum Kartenrand und folgen dann dem Pfad nach Süden. In der Armee sollten sich unbedingt Ballistas befinden, denn die Verteidigungstürme lassen sich damit sehr gut unschädlich machen. Nachdem die Verteidigungstürme der Geschichte angehören, wird es ein leichtes sein, das Lager zu überrennen. Falls dabei Geldprobleme auftauchen – im Westen befindet sich eine zweite Mine, die wir ausbeuten können.



## 7. Mission (Grim Batol)

Diese Mission ist dazu da, daß man sich mit den Kämpfen auf dem Wasser etwas mehr vertraut macht. Deshalb wurde uns die Aufgabe gestellt, fünf Ölraffinerien zu vernichten. Zu Anfang sollten wir alle unsere Leute außer den Bauern nach Süden schicken. Die entgegenkommenden Orks dürften kein Problem sein. Nachdem wir sie erledigt haben, nehmen wir die Schleudern mit, die uns noch gute Dienste erweisen werden. Mit unseren Einheiten ziehen wir uns nun wieder nach Norden zurück, besteigen die Fähren und setzen unsere Truppen am Ostufer ab. Das dort befindliche Lager wird mit Hilfe der Schleudern aus der Ferne in Schutt und Asche gelegt. Die Fußtruppen dienen nur zum Schutz der Schleudern. Auf den Trümmern der Stadt bauen wir nun unser eigenes Lager auf. Nachdem wir unser Lager ausgebaut haben, produzieren wir sechs bis acht

## KaroSoft

Jürgen Vieth

### CD-ROM

5th Musketeer, deutsche Version	74,50
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+ 89,90
Albion, komplett deutsch	89,90
Angel Devold, Handbuch deutsch	68,50
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50
Ascendancy, komplett deutsch	84,50
Assault Rigs, Anleitung deutsch	74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+ 89,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version	+ 69,90
Big Red Racing, komplett deutsch	78,50
Bleifuß, Anleitung deutsch	64,00
Burning Steel IV, komplett deutsch	76,50
Caesar II, komplett deutsch	84,50
Chronomaster, deutsche Anleitung	79,95
CyberNet, komplett deutsch	96,50
Command Aces of the Deep, komplett deutsch	85,50
Command & Conquer, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.	29,95
Conquerer AD 1086, komplett deutsch	85,50
Crusader, No Remorse, komplett deutsch	84,50
Cyberia 2, deutsche Version	+ 79,90
Cybermage, komplett deutsch	84,90
Daggerfall, deutsche Version	88,90
Der Fallsman, komplett deutsch	76,50
Descent 2, deutsche Version	89,90
Destruction Derby, Anleitung deutsch	94,90
Die Fugger II, komplett deutsch	84,50
Die Siedler II, komplett deutsch	+ 89,90
Dime City, komplett deutsch	84,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 89,90
Dungeon Master II, komplett deutsch	89,90
Earthworm Jim, komplett deutsch	74,50
Eco The Dolphin, deutsche Version	61,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch	89,50
FIFA Soccer 96, komplett deutsch	84,90
Flight 5 1 Scenery „Europe 1“, Anlgt. deutsch	62,50
FS 5.1-Apollo Collection 1 u. 2 (neue Flugzeuge), dt.	57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch	82,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	99,95
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.	+ 92,50
Gene-Wars, komplett deutsch	+ 84,90
Grand Prix Manager, komplett deutsch	89,90
Harpoon II De Luxe incl. Editor u. Missions	84,50
Hugo 3, komplett deutsch	79,50
Indy Car Racing II, Handbuch deutsch	82,50
Kings Quest 7, komplett deutsch	42,50
Magic Carpet II, komplett deutsch	86,50
Master of Antares, komplett deutsch	+ a.A.
Mech Warrior II, komplett deutsch	86,50
M-Warrior II - Ghost Bears Legacy (Data-CD), Anl. dt.	45,90
Mission Critical, deutsche Version	+ a.A.
Monopoly, komplett deutsch	74,50
Myst, Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt. (limit.)	72,50
NBA Live 96, komplett deutsch	86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version	84,90
Need for Speed, komplett deutsch	86,50
Panzer-General II, Handbuch deutsch	79,50
Pax Impena II, deutsche Version	+ a.A.
Prifall (WIN 95), komplett deutsch	86,50
Pole Position, komplett deutsch	89,90
Police Quest - SWAT, komplett deutsch	+ 89,90
Pro Pinball - The Web, Anleitung deutsch	61,50
Pro Soccer, komplett deutsch	79,50
Rayman, deutsche Version	78,50
Rebel Assault 2, komplett deutsch	86,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch	79,90
Shannara, deutsche Version	79,90
Shivers, komplett deutsch	85,50
Sid Meiers Classics (Civiks Colonisation u. a.), dt.	89,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch	79,50
Sm City 2000 Collection, kompl. deutsch	92,50
Simon The Sorcerer 2, incl. T-Shirt, kpl. dt.	73,50
Sm Tower, komplett deutsch	89,90
Space Quest 6, komplett deutsch	86,50
Star Trek: Final Unity, deutsche Version	99,90
Star Trek: Generations, kompl. deutsch	+ a.A.
Steel Panthers, Handbuch deutsch	79,50
Stonekeep, komplett deutsch	96,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch	79,50
Terminator Future Shock, deutsche Version	79,95
The Dig, komplett deutsch	79,90
This Means War, deutsche Version	93,50
Thunderscape, Handbuch deutsch	79,50
The Fighter, Anlgt. deutsch - Update-Version	72,50
Time Gate: Knight's Chase kompl. deutsch	89,90
Top Gun, deutsche Version	105,50
Torin's Passage, komplett deutsch	89,90
Tower, Anleitung deutsch	93,50
Transport Tycoon de Luxe, kompl. deutsch	89,90
US Navy Fighters Gold (incl. Data), kpl. dt.	89,90
Vollgas, komplett deutsch	85,50
Warcraft 2, komplett deutsch	84,50
Werewolf vs. Comanche II, komplett deutsch	82,50
Westw Compitit (Kyr 1-3/Dune 2/L of Lore), dt.	84,50
Wing Commander III, komplett deutsch	89,90
Wing Commander IV, deutsche Version	99,95
Worms, komplett deutsch	72,50
„Z“, deutsche Version	+ 79,95
Zork Menesis	+ 84,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je	189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,90, Post-Nachnahme DM 9,90  
UPS-Nachnahme DM 17,00  
Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

## KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden  
Telefon 02103/3 10 41

Liste kostenlos!

Abholung möglich:

Hilden, Gerresheimer Str. 172

## MultiMedia



Soft

## Computerspiele

### Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden

### Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an

MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str 50

### MultiMedia Soft finden Sie in:



04668 GRIMMA,  
Gerichtswiesen PEP  
Tel 0341 5643284

06122 HALLE/NEUSTADT,  
Lise Meitner Straße EKZ Tel 0345 6902147

15890 EISENHUTTENSTADT,  
Fürstenbergerstraße 39 Tel 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,  
August Bebel Straße 15 Tel 0335-4001888

35066 FRANKENBERG,  
Bahnhofstr 5 Tel 08451-26056

39112 MAGDEBURG,  
Heidestraße 5 Tel 0172-39033146

41236 MÖNCHENGLADBACH,  
Jm lenstraße 152 Tel 02166-43951

47441 MOERS,  
Neuer Wall 2-4 Tel 02841-21704

48151 MUNSTER,  
Weseler Straße 48 Tel 0251-524001

66386 St. Ingbert,  
Alte Bahnhofstr. 1

70567 Stuttgart,  
Hofmannstr. 2 Tel 0711 7170838

81475 MÜNCHEN,  
Königsplatz Straße 5 Tel 089-7459556

52349 DÜREN,  
Josef Schregel Straße 50 (Zentrale, BATTELECH-ZENTRUM)  
GAMES WORKSHOP Tel 02421-28100

54290 TRIER,  
Pferdemarkt 7 Tel 0651 9940656

56564 NEUWIED,  
Hermannstraße 19 Tel 02631-352320

75172 PFORZHEIM,  
Zerrennerstr. 11 Tel 07231-17275

49078 OSNABRÜCK,  
Martinsstraße 82 Tel 0541-434792

96052 BAMBERG,  
Johann-Königsstraße 10  
GAMES WORKSHOP Tel 0951-202210

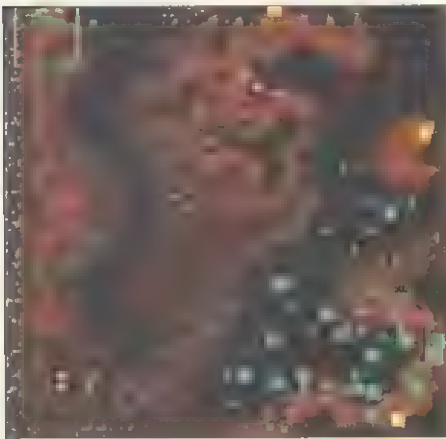
99084 ERFURT,  
Meinbergstraße 20 Tel 0361 5621656

### MultiMedia Soft BÜRO

62349 DÜREN, Tel 02421-28100  
Josef Schregel Str 50 FAX 02421 281020



Schlachtschiffe und zerstören die im Südosten gelegenen Ölraffinerien der Orks. Dabei müssen wir allerdings gut auf die Wachtürme der Orks aufpassen, da diese ziemlich unangenehm für unsere ganze Flotte werden können.



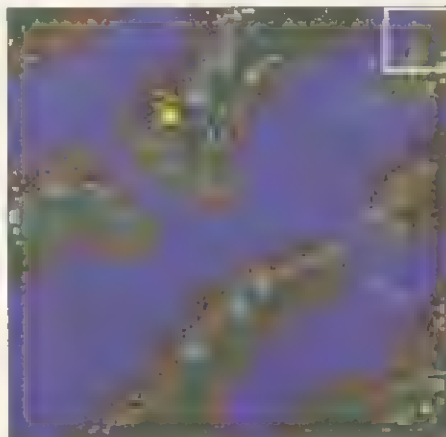
## 8. Mission (Tyr's Hand)

In dieser Mission erhalten wir den Auftrag, einen Bauernaufstand niederzuschlagen und die Gegend von den Orks zu säubern. Außerdem ist ein Schloß zu errichten. Zu allererst wenden wir uns den Bauern zu, die jedoch kein Problem sind. Nun versorgen wir uns aus der Umgebung mit Rohstoffen und bauen, wenn genug vorhanden sind, unsere Burg zum Schloß aus. Als nächstes stellen wir eine Armee auf, die etwa folgenden Umfang haben sollte: vier Ballistas, jeweils zehn Bogenschützen, Ritter und Soldaten. Vorher jedoch sollte man die Eingänge zur Siedlung mit Kanonentürmen sichern. Mit unserer Armee wenden wir uns zuerst dem Orklager im Nordwesten zu. Im Anschluß verstärken wir unsere Truppen nochmals und wagen den Angriff auf die nördliche Siedlung. Als letztes nehmen wir uns die Orkbastion im Nordosten vor. Das einzige Problem in dieser Mission sind die Oger.



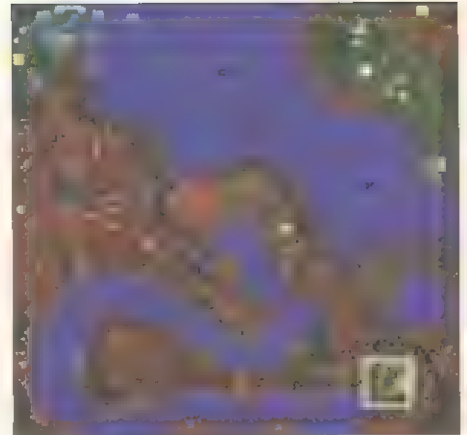
## 9. Mission (Die Schlacht bei Darrowmore)

Es gilt, den Ritter Lightbringer sicher zum Leuchtkreis zu bringen. Der Haken ist nur, daß sich der Ritter auf einer Insel im Nordwesten befindet und der Leuchtkreis in der Ortschaft Caer Darrow im Südosten liegt. Wir starten im Nordosten mit einigen Soldaten, Rittern und Bogenschützen. Des weiteren besitzen wir noch drei Schlachtschiffe, fünf Zerstörer sowie vier Fähren. Wir verladen unsere Fußtruppen auf die Fähren und setzen zur feindlichen Nachbarinsel im Westen über. Diese nehmen wir mit den Schlachtschiffen unter Beschuß und landen mit unseren Truppen an der Ostküste. Wir vernichten die wenigen Orks und zerstören die Kanonentürme mit unseren Ballistas. Nachdem das geschehen ist, durchqueren wir mit einer Fähre so schnell wie möglich den Kanal und nehmen Sire Uther Lightbringer mit. Mit unseren Schlachtschiffen wenden wir uns inzwischen den gegnerischen Schlachtschiffen im Südosten zu. Sobald die Gewässer sicher sind, bringen wir den Ritter zur Ortschaft. (Vorsicht! Einige der orangen Elfenzerstörer greifen uns auch an!)



## 10. Mission (Die Gefangenen)

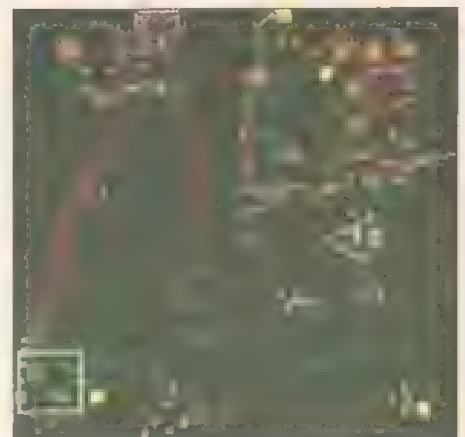
Jetzt lassen wir es wieder etwas langsamer angehen, denn unsere Aufgabe besteht "nur" darin, Fähren zu bauen und die Verräter zum Leuchtkreis zu bringen. Als erstes sollten wir für ausreichend Rohstoffe (Gold und Holz) sorgen. Danach ist es ratsam, eine Schmiede zu errichten und ein Sägewerk zu bauen. Wir sollten aber auch 10-15 Einheiten bereitstellen, um dem starken Angriffen aus Südosten Widerstand leisten zu können. Zu diesem Zweck ist es empfehlenswert, ein paar Kanonentürme an der Küste zu postieren. Nun errichten wir einen Hafen und bauen sieben Schlachtschiffe und zwei



Fähren und zerstören erst einmal mit den Schlachtschiffen den Hafen der Orks im Westen. Wenn nun noch genug Schiffe vorhanden sind, können wir uns noch Orklager im Südwesten von der See aus angreifen. Dann sollten wir die Fähren mit Einheiten volladen und das Lager endgültig in Schutt und Asche legen. Mit einem Bauern errichten wir nun einen Hafen im Süden des zerstörten Orklagers. Anschließend fahren wir mit den sieben Schlachtschiffen und zwei Fähren zu den Verrätern und schaffen sie unter dem Schutz der Schlachtschiffe zum Zwischenlager. Im Norden unseres Zwischenlagers warten schon zwei Fähren, die die Verräter zum Hauptlager bringen. Wir müssen jetzt nur noch darauf achten, daß vier Verräter im Leuchtkreis stehen.

## 11. Mission (Bestrafung der Alterac-Verräter)

Jetzt sieht es für unsere Allianz schon sehr gut aus, aber bis zum Endsieg ist es noch ein kleines Stück. Deshalb wird uns die Aufgabe übertragen, die Magier und Arbeiter zu befreien, die die Orks gefangen halten. Als erstes ziehen wir mit unserer gesamten Armee nach Norden. Die Türme der Orks werden mit den Ballistas und den Demolier-



gnomen ausgeschaltet. Mit den nun leicht zu befreienden Gefangenen geht es zurück in unser Lager. Hier sollten wir erst einmal genug Einheiten bauen, um das Lager der Orks im Nordosten zu zerstören. Um dies zu tun, ist es empfehlenswert, mit etwa 20 Bogenschützen, 15 Paladinen, zehn Soldaten und acht Demoliergnomen anzugreifen. Die Demoliergnome sind die beste Waffe gegen feindlichen Kanonentürme. Nachdem wir die Türme ausgeschaltet haben, greifen wir die feindlichen Magier mit einer kleinen, überschaubaren Armee an, weil diese sehr unangenehm werden können. Sobald wir das erledigt ist, dürfte es nun kein Problem mehr sein, das gegnerische Lager zu zerstören. Nachdem das Lager nicht mehr existiert, befassen wir uns mit den restlichen versprengten Orkeinheiten, die sich vor allem im Südosten bei einer Mine herumtreiben.

## 12. Mission (Die Schlacht bei Crestfall)

Dieses Level ist im Gegensatz zu den vorhergehenden relativ einfach, wir müssen nur alle Orkfähren, alle Bohrtürme und alle Häfen zerstören. Wir sollten am Anfang möglichst fünf bis acht Schlachtschiffe bauen, da uns die Orks sofort mit U-Booten angreifen werden. Nun, nachdem wir die erste Angriffswelle der Orks zurückgeschlagen haben, bauen wir uns eine schlagkräftige Flotte auf, die auf alle Fälle 15 Schlachtschiffe und vier bis fünf Flugmaschinen umfassen sollte. Mit ihr fahren wir dann nach Nordosten und zerstören zuerst die Häfen, dann die Bohrtürme und zuletzt die Fähren. Wichtig in diesem Level ist es, nicht zu nah an die Türme der Orks heranzufahren. Außerdem sollte darauf geachtet werden, daß die Schlachtschiffe immer von Flugmaschinen begleitet werden, da sie alleine völlig schutzlos den U-Booten der Orks ausgeliefert sind.



## FRONTLINE

**ANKAUF  
VON  
PC-SOFTWARE**

Tel. 844 07 37 • Fax 844 07 38  
Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

**VERKAUF**

Software	Preis
A.V. Networks	46,80
Bofoage	41,80
Calor 2	48,80
Command + Con	46,80
Clash	42,80
Cyberd	46,80
Das Amt	51,80
DASA 2	35,80
Le Seiger	22,80
Slage	21,80
Frontlines	19,80
Hamrick	44,80
Megatone	17,80
Nascar Racing	25,80
Panzer General	21,80
Stonewall	48,80
Ulima 8	21,80
Wing Commander 3	49,80

Nimmt eine große Auswahl an PC-Spielen vor. Wir kaufen auch alte Spiele, die Sie nicht mehr brauchen. Wir verkaufen sie zu einem günstigen Preis. Wir bieten auch eine kostenlose Beratung an. Wir sind in der Nähe des Hauptbahnhofs in Berlin.

## HINT-BOOKS Probleme bei Rollenspielen?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

<p>Alone in the Dark 1 &amp; 2 Alone in the Dark 3 Amberstar / Ambrosio Beneath a steel Sky Betrayal at Krondor Bioforge / Buried in Time Command &amp; Conquer Conspiracy &amp; Redhell Crusader Daug, of Serp. &amp; the Scroll Discworld / Dragon Lore Dungeon Master 2 oder 3 Furza 1 &amp; 2 / Furber der Erde Eye of the Beholder 1, 2 od. 3 Flight of the Amazon Queen Gabriel Knight / Goblins 1 &amp; 2 Jagged Alliance Jungles 1 &amp; 2 Höllenswelt / Inca 1 &amp; 2 Indiana Jones 3 oder 4 Ishtar 1, 2 oder 3 Lone Wolf 5 &amp; 6</p>	<p>King's Quest 7 / Lands of Lore Legend 1 &amp; 2 Legend of Kyrandia 1, 2 oder 3 Lenses of Truth 1, 2 &amp; 3 Little Big Adventure Mansions of Madness Menzoberranzan / Myst Might &amp; Magic 3, 4 oder 5 Monkey Island 1 &amp; 2 Panzer General / Phantasmagoria Police Quest 3 &amp; 4 Pr of Ice / Quest for Glory 3 &amp; 4 Ravenloft 1 oder 2 Sam &amp; Max / Schatz im Silber Simon the Sorcerer 1 &amp; 2 Space Quest 4 &amp; 5 oder 6 Star Trek 1 &amp; 2 oder Next Gen DSA 1 oder 2 - 2480 DM Ultima 7/1 oder 2 oder Ultima 8 Ultima Underworld 1 oder 2 Vollgas / Woodruff Wizardry 6 oder 7</p>	<p><b>NEUHEITEN</b> Any of Dawn / Albion Atlantis Odyssey &amp; Creature Shock Aliens Archibald Applebrook Battle Isle 3 / The Beast Within Bermuda Syndrome Chevy - Die from F 5 The Dig / Cyvernage Druidenzirkel - 2480 DM Die 4 Musketeere Die 11. Uhr &amp; 7th Guest Frankenstein / Entomorph Mission Critical / Knights Chase Rebel Assault 1 &amp; 2 &amp; Wetlands Riddle of Master Lu Shannara / Shivers Stonekeep / Der Seelenturm Talisman Torris Passage Warcraft Police Quest: SWAT / System Shock</p>
---	---	--

**Magie Line** e/o Markas Müller  
Nonnenstraße 11  
13409 Berlin  
Tel/Fax: 030/4911785  
oder Tel. 0172/3911072

## TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



**Info-Coupon**

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse" anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen bei

Name Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

Playstation(us/jp/dt)•Saturn(us/jp/dt)•CDi•MD•GameBoy•SNES•NES•Ultra64•PC

Händleranfragen erwünscht  
Franchise-Partner gesucht!

alle Preise in DM incl. 15% MwSt.

**Ladengeschäft Trago's Gameshop**  
Oberer Metzgerbach 25-27  
73728 Esslingen

Bestelltelefon: 0711-3508138  
Fax 0711-352824  
Versandkosten DM 15,- per NN  
ab DM 300,- Versandkostenfrei  
Annahmeverweigerung DM 25,-

**Man bekommt nichts geschenkt**

**aber wir sind verdammt nahe dran!**

**Wing Commander IV**  
CD-ROM  
DM 94,90

**Der Spielespezialist in Esslingen**

...taucht ein...



### 13. Mission (Angriff auf Blackrock Spire)

Nach unseren letzten Siegen ziehen sich die Orks schon zurück. Um sie moralisch noch mehr zu schwächen, sollen wir Black Rock Spire und die Orksiedlung zerstören. Damit wir das schaffen, bauen wir zuerst im Westen vier bis fünf Kanonentürme, um den starken Orkangriffen etwas entgegensetzen zu können. Somit sollten wir unsere Burg zu einem Schloß ausbauen. Nun können wir alle Gebäude errichten. Bevor wir jedoch angreifen, sichern wir unser Lager gegen Angriffe aus der Luft ab, indem wir drei Greife ausbilden. Nun bauen wir sechs Fähren und bestücken sie mit zwölf Rittern, zwölf Bogenschützen, sechs Ballistas und sechs Demoliergnomen. Die Ballistas sind zum Angriff aus der Entfernung gedacht. Die Demoliergnome sollten wir nicht an Höfen vergeuden, sondern damit wichtige Gebäude wie Häfen, Türme und Kasernen zerstören.



### 14. Mission (Das Große Portal)

Es ist uns nun endlich gelungen, die Orks soweit zurückzudrängen, um zu einem finalen Schlag gegen ihr Imperium auszuholen. Wir wurden mit der Aufgabe betraut, das Große Portal zu zerstören. Um dies zu schaffen, rücken wir mit den Fähren, auf denen sich nur Krieger befinden sollten, nach Westen vor. Nun ist es nötig, schnell seine Truppen abzusetzen, um die Türme auszuschalten. Auch die Schiffe bekämpfen erst die Türme und später die Fußtruppen der Orks. Nachdem wir das kleine Terrain gesichert haben, holen wir die Arbeiter und lassen sie ein Rathaus, eine Kaserne, ein Sägewerk und mehrere Höfe errichten. Man sollte aber so schnell wie möglich Bogenschützen bauen, da ab und zu Drachen aus der Luft angreifen. Nun schaffen wir eine Truppe, die aus zwölf Soldaten und zwölf Bogenschützen



bestehen sollte. Mit ihnen greifen wir das kleine Lager der Orks im Norden an. Dies ist sehr wichtig, weil dort eine Mine zu finden ist. Nachdem wir momentan keine Geldsorgen haben, leisten wir uns 30 Bogenschützen, zwölf Soldaten, zwölf Ballistas und zwölf Paladine. Mit dieser Streitmacht greifen wir das östlich gelegene Orklager an. Hier legen wir im Norden einen Hafen an und fahren im Anschluß mit acht Schlachtschiffen nach Norden, wo wir die Orks erst einmal vom Wasser her angreifen. Sind sie angeschlagen, bemannen wir die inzwischen gebauten elf Fähren mit unserer wiedererstarkten Streitmacht aus 30 Bogenschützen, zwölf Soldaten, zwölf Ballistas und zwölf Paladinen. Damit überrennen wir das Orklager. Nun muß ein weiterer Hafen gebaut werden, um unsere Leute zum Großen Portal hinüberzubringen. Wenn unsere Armee bis zu diesem Zeitpunkt stark dezimiert wurde, wäre es ratsam, sie erst einmal wieder aufzustocken. Mit der aufgefrischten Armee vernichten wir die Drachen über dem Portal und schließlich das Portal. Jetzt können wir den leider viel zu kurzen Abspann genießen und uns auf den dritten Teil freuen.



Die Schlacht gegen die Orks ist nach 14 harten Missionen endlich erfolgreich geschlagen

## Shannara

Thomas Dix aus Essen kämpfte und zauberte sich durch die Fantasywelten von Shannara. Wie von Legend gewohnt, weist das Adventure wieder einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad auf, weshalb diese Komplettlösung ganz sicher vielen von Euch gelegen kommen dürfte.

### Shady Vale

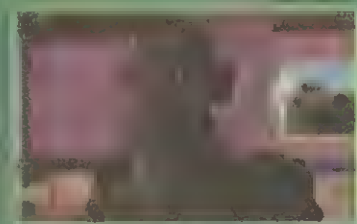
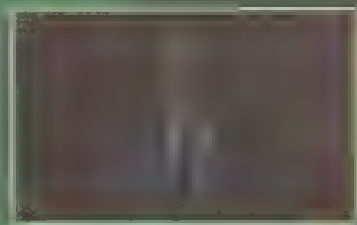
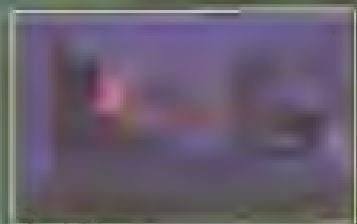
Alles begann damit, daß ich beim Angeln wie üblich kein Glück hatte und eine ungewöhnliche Reflexion im Bach entdeckte: irgend etwas Merkwürdiges mußte sich in der Weide befinden! Ich nahm die Angelrute und versuchte durch Bewegen der herabhängenden Weiden hinter das Geheimnis zu kommen. In einem Vogelnest lag ein goldenes Medaillon. Da die Angelroute zu kurz war, verlängerte ich sie mit Hilfe eines Stockes, den ich am Bachufer fand. Kaum hatte ich das Medaillon, tauchte plötzlich ein Monster auf und griff mich an. Ich dachte schon, es sei aus, als eine dunkle Gestalt mir zur Hilfe kam und das Monster vernichtete. Im Gespräch stellte sich heraus, daß es Allanon war. Ich mußte sofort ins Königreich Leah eilen, um den dortigen König vor Brona und seinen Monstern zu warnen. Auf dem Weg nach Leah traf ich an einer Lichtung auf Shella, dessen Tochter. Ich konnte sie von dem Baumstamm befreien, der auf ihr Bein gefallen war. Um in dem glatten Moos nicht den Halt zu verlieren, schob ich einen Steinblock heran. Sie sei auf der Suche nach ihrem Medaillon, das sie beim Jagen verloren habe, sagte mir Shella. Die Beschreibung ähnelte sehr dem, was ich im Nest am Bach gefunden hatte, deshalb zeigte ich es ihr. So konnte sie mich nach Leah begleiten.

### Leah

In Leah angekommen, erzählte uns der Wachposten aufgeregt, daß Shellas Vater erkrankt sei. Auf kürzestem Weg gingen wir hin. Ich bemerkte die Teetasse, die neben ihm auf dem Nachttisch stand. Irgendwie roch der Sassafrasteer, den Menion wie gewöhnlich getrunken hatte, anders. Wir beschlossen, die Tasse mit dem Rest an Teeblättern zur genaueren Untersuchung zum Kräutrhändler am Stadttor zu bringen. Er stellte schnell fest, daß der König mit Dred-direblättern vergiftet worden war. Helfen konnte nur ein spezielles Antidot, für dessen Herstellung wir allerdings noch die Blüten des Kornelkirschbaums, Gewürznelken und

# KINGDOM O' MAGIC

COMING  
SOON



the  
boombastic  
game

2

Two full games in one! The original Kingdom O' Magic and the new, more powerful, more fun, more exciting Kingdom O' Magic 2.

PC CD-ROM

PLAY IT  
YOUR  
WAY

SCI



© 1996 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.





Willkommen bei Microsoft.  
Auf der CeBIT, Halle 2 und 11.

# Es gibt Spiele, für die man V

A



REMPEN PARTNER Microsoft, die Marke und das Logo von Microsoft sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation

# Windows 95 nicht braucht. Aber wen interessieren die?



Bestellt Euch die Games CD oder das Bundle aus Windows 95 Update und Games CD (Preise siehe Coupon). Diese Angebote gelten bis zum 31.03.1996 (solange der Vorrat reicht) und sind über Microsoft Direkt oder den Fachhandel erhältlich.

Schön war die Zeit, als man in Spielen wie Bibabutzemann, Reise nach Jerusalem, Mau-Mau, Ichsehewaswasdunichtsiehst und Gummitwist glänzen konnte.

Schön, aber vorbei. Heute spielt man andere Spiele mit anderen Namen. Und am besten spielt man sie mit Windows® 95. Überzeugt Euch davon auf der Games CD für Windows 95.

Sie enthält Auto-

Demos von Rebel Assault, The Dig, Earthworm Jim und 9 weiteren Spielen.



Windows 95 löst eine der letzten MS-DOS-Domänen ab: Es wird die Spiele-Plattform der Zukunft. Denn die Windows 95-Technologien setzen neue Maßstäbe in Bezug auf Geschwindigkeit, Grafikausgabe und Soundeffekte.

Noch spannender:

Es sind insgesamt 23 Titel drauf, die man in echt spielen kann. Unter anderem Battle Beast, Beavis and Butthead in Virtual Stupidity, Fury 3, Havoc, The Hive.

Noch nie habt Ihr so schnell, so präzise, so laut, so gut gespielt. Nehmt das Tuch vor den Augen weg.

Mehr Infos unter <http://www.microsoft.de> und The Microsoft Network.

Ja, ich bin Spieler und bestelle auf Rechnung

☐ Windows 95 + Games CD\*  
zum Gesamtpreis von je  
Stück **DM 199,- (inkl. MwSt.)**  
Art.-Nr.: 050-052-950d und  
Art.-Nr.: 506-00001

☐ Games CD für Windows 95\*  
zum Preis von je  
Stück **DM 14,95 (inkl. MwSt.)**  
Art. Nr.: 506 00001

\* bei der Games CD handelt es sich um ein englisches Produkt.

Bestellung per Post bitte an:  
Microsoft Direkt  
Postfach 1199  
33410 Verl

Bestellung per Telefon unter:  
**01 80 / 5 25 11 99**

Bestellung per Fax unter:  
**01 80 / 5 25 11 91**

Referenz-Nr.: 21234

Bitte mit Druckbuchstaben ausfüllen.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

P.L.Z. Ort

Unterschrift

**Microsoft®**

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Holzkohle auftreiben mußten. Um den Kornelkirschbaum im Garten des Königs erblühen zu lassen, düngten wir ihn mit "Turner's Plant Potion", das wir in einer grünen Flasche im Laden gefunden hatten. Der Baum fing tatsächlich im Herbst an zu blühen, und so hatten wir schnell die Blüten. Der Rest war einfach: die Gewürznelken fanden wir in dem Potpourri, das auf dem Tisch in der Great Hall stand, die Holzkohle konnten wir aus dem Verdampfer in Menions Schlafraum nehmen, nachdem wir das Feuer mit dem in der Kupferpfanne enthaltenem Kräutersud gelöscht hatten.

Zurück im Laden des Kräuterhändlers mußten wir feststellen, daß er ermordet worden war. Zum Glück hielt er in der Hand das Rezept, so daß wir die Zutaten selbst in dem Mörser mixen konnten. Und es half!

Am nächsten Morgen war der König wohlauf und auch Allanon war da. Er schickte uns nach Tyrsis. Gegen den Willen ihres Vaters wollte auch Shella mitkommen. Das Buch vom Tisch in Menions Haus sprach auf Seite sieben von einem Geheimgang, so daß wir unbemerkt aufbrechen konnten. Shella gab mir ihr Medaillon, und ich ging in die Great Hall. Ich zeigte es dem Hausdiener, mit dem Hinweis, Shella warte auf ihn in der Bibliothek. Jetzt war der Weg frei. Jetzt hieß es, nur noch das Medaillon in die Vertiefung des Wappens, das sich in Höhe der Drachenaugen befand, zu drücken, und eine Geheimtür öffnete sich. Auf halbem Weg nach Tyrsis, trafen wir an der Fähre erneut auf den Gärtner. Als wir ihn auf die Vergiftung von Menion Leah ansprachen, griff er uns zusammen mit zwei Monstern an. Wir erkannten, daß er unverwundbar war und konzentrierten unsere Angriffe auf die Monster. Mit einem gezielten Schuß auf den Bremshebel am anderen Ufer, der sich durch die Wucht des Pfeilaufschlags umlegte, löste Shella die Bremse. Ohne weiter aufgehalten zu werden, erreichten wir nun Tyrsis.

## Tyrsis

Die Wache wollte uns nicht in die Stadt hineinlassen, da wandernde Leichen die Stadtmauern belagerten. Wir liefen rechts an der Mauer entlang und fanden ein kleines Häuschen. Nach mehrmaligem Klopfen wurden wir von dem Zwerg Brendel begrüßt, mit dem wir unser Essen teilten. Er erzählte, daß er, seit er Lorbeerbaumholz verbrannte, nicht mehr von den Leichen belästigt würde. Wir fanden den Lorbeerbaum ganz im Westen an der Mauer und brachen ein Stück ab. Brendel machte uns daraus schließlich



**Stenmins Geist erscheint Euch im Kellergewölbe der Burg von Tyrsis**

eine Fackel. Damit vertrieben wir die Leichen und fanden – leider ohne Bendel – Einlaß in die Stadt. Der Seneschal ließ uns erst mit dem König reden, als wir ihm das Medaillon gezeigt hatten. Von ihm erfuhren wir, daß das Schwert von Shannara durch eine magische Barriere geschützt wurde. In der Bibliothek entdeckten in einem verschlossenen Schrank ein schwarzes Buch. Erst nachdem Shella den Seneschal in einem Gespräch darauf hingewiesen hatte, daß er uns erst los würde, wenn wir das Schwert hätten, sperrte er den Schrank auf. Wir lasen von einem Geheimgang hinter dem Thron. Im Thronsaal fanden wir heraus, daß das Kinn des Löwen drehbar war. Nachdem wir es eingeölt hatten, ließ es sich mit dem Dolch öffnen. Ein Schlüssel war drin. Das dazu passende Schloß war hinter dem Kerzenhalter versteckt. Hinter dem Vorhang rechts vom Thron öffnete sich der Geheimgang. Um Licht zu bekommen, machte ich zuerst meine Lampe und dann die Kerzen an, worauf der Geist von Brona im Spiegel erschien. Gerade noch rechtzeitig konnte ich den Spiegel mit dem Schwert zerstören und fand dahinter Weihrauch. Es gab da noch eine versteckte Schublade hinter dem Totenkopf, in der sich ein Papier mit einem Spruch befand. Ich wandte die Magie auf das schwarze Buch an. Auf den zuvor leeren Seiten erschienen neue Kapitel, die mich inspirierten, den Geist von Stenmin heraufbeschwören zu wollen, um mit seiner Hilfe hinter das Geheimnis der Barriere zu kommen. Nach Beratung mit dem König, der auch gleich dafür sorgte, daß Bendel mit in die Stadt durfte, ging es los. Wir mußten zu dem Ort gehen, an dem Stenmin getötet worden war und dort das Ritual of Summoning durchführen. Dazu benötigten wir Weihrauch, Blut des Getöteten und die Waffe mit der er getötet worden war. Die

Waffe, Hendels Streitaxt, fanden wir an der Wand im Vorzimmer. Stenmins Blut befand sich als Unterschrift auf einem Pakt, der hinten in dem Einband des schwarzen Buches versteckt war. Im Weinkeller legten wir die drei Gegenstände auf den Boden und zündeten den Weihrauch an. Aus dem Buch ließ ich das Ritual. Stenmins Geist erschien und verriet uns nach Drohung mit seiner endgültigen Vernichtung, daß wir ein magisches Elixier zusammenmischen mußten, um den Feuerwall zu besiegen. Was waren die Zutaten: im Weinkeller war eine leere Amphore, in die wir den zu Essig gewordenen Wein aus dem großen Faß füllten (within one good gone bad). Auch nahmen wir noch eine Flasche Wein mit. Die restlichen Zutaten waren die Rosenblätter aus dem Potpourri (that what died when first it blossomed), Lorbeerblätter (that what drives away the dead) und Misteln (that what feeds upon the living), die Shella von dem Baum neben Bendels Hütte holte. Diese Mischung schütteten wir nun in den Feuerwall. Wir hatten das Schwert! Doch was mußten wir sehen? Das Schwert war kaputt, und der hinzugekommene Allanon wußte, daß es die ganze Magie aus allen vier Ländern brauchte, um es wiederherzustellen. So machten wir uns auf den Weg nach Arbolon.

## Arbolon

Wir begaben uns sofort ins Herrenhaus und erzählten dem königlichen Berater Davio, daß wir die Elfsteine finden mußten. Von ihm erfuhren wir, daß es eine Verbindung zwischen den Elfsteinen und dem Runenstein im Garden of Life gibt. Wir mußten zuerst die sechs Runen finden. Einen Hinweis, wo wir suchen mußten, gäbe die Schriftrolle an der Wand. Zuerst fanden wir die Life Rune. Sie war Bestandteil des Schlosses am Tor des

Garden of Life. Die Water Rune befand sich in der Fontaine. Wir mußten das rhombusförmige Loch mit etwas abdichten, um mit steigendem Wasserdruck die Rune herauszudrücken. Dazu opferte Shella ihren Schal. Die Earth Rune mußten wir rekonstruieren. Wir füllten nassen Lehm, den wir neben der Fontaine fanden, in Brendels Kochgeschirr und gaben es in die Ausbuchtung des Steines am Eingang zum Dorf. Auf gleicher Höhe war in den Weg eine besondere Steinplatte eingelassen, die wir nach Reinigung mit Wasser in den Lehm im Stein preßten. Das Ergebnis war die dritte Rune. Die Air Rune vermuteten wir auf dem Dach des Herrenhauses und brauchten deshalb die Leiter von Lessa, die wir im Austausch für unser Seil bekamen. Nachdem wir den Wetterhahn auf dem Dach eingeölt hatten, drehte ich ihn und die Air Rune zeichnete sich ab. Brendel konnte sie dann in eine der beiden auf dem Dach gefundenen Dachschindeln nach dem Abbild in meinem Journal einritzen. Um die Fire Rune zu bekommen, entfernten wir das Storchennest vom Kamin und heizten ihn an. Zurück auf dem Dach, konnten wir dann die Rune durch Einbrennen auf die zweite Dachschindel erhalten. Die Elf Rune gab uns dann Prinz Arion persönlich, nachdem wir Lessa die Leiter zurückgebracht hatten. Alle sechs setzten wir nun in der Reihenfolge wie wir es auf der Schrift in Davios Büro gesehen hatten, in den Runenstein im Garden of Life ein und fanden einen Satz grüner Elfsteine und zeigten ihn Davio, der sich bereit erklärte, mit uns zu kommen.

## Stroleheim Plains

Wir mußten nun nach Stroleheim, wo die Armee der Elf gegen die der Trolls kämpfen wollte. Unterwegs halfen wir Panamon im Kampf gegen eine Horde Monster. Auch der Troll Telsek, ein Freund von Panamon, schloß sich dem Kampf an. Zusammen gingen wir auf die Suche nach der Black Irix. Ein instabiler Felstorbogen bildete den Eingang zu einem Canyon, an den wir kamen. Ich forderte Telsek auf, einen großen Felsblock dagegen zu schleudern. Kaum waren wir zwei Schritte weitergegangen, stürmte eine ganze Horde Monster auf uns ein. Im anschließenden Kampf hatten wir erst eine Chance, nachdem Davio mit den Elfsteinen den Anführer vernichtet hatte. In der Höhle im Canyon fand ich Aine, den jüngsten Sohn des Königs der Elf. Als ich ihm meinen von Arion ausgestellten Passierschein zeigte, vertraute er mir und wies mich auf den seltsamen Gegenstand im Tunnelbogen hin. Es

### G & G Comp. Company GbR

Postfach 111111, 42699 Solingen, NRW  
**Tel. 089 272 26 64 Fax 089 601 70 31**  
 Personal Computer und Peripherie

#### Best PC 486/386

ATI 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-100MHz	DV 8.5
ATI 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
B. T. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
B. T. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
C. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
C. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
D. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
D. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
E. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
E. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
F. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
F. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
G. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
G. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
H. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
H. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
I. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
I. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
J. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
J. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
K. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
K. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
L. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
L. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
M. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
M. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
N. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
N. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
O. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
O. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
P. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
P. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
Q. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
Q. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
R. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
R. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
S. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
S. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
T. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
T. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
U. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
U. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
V. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
V. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
W. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
W. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
X. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
X. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
Y. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
Y. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
Z. 486-100MHz	DV 8.5	PC 486-133MHz	DV 9.5
Z. 486-133MHz	DV 9.5	PC 486-133MHz	DV 9.5

## ARTEN-REICH GARTENTEICH

Ein Gartenteich bietet wasserabhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (für 5,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund Deutschland (NABU)  
 Postfach 30 10 54  
 5300 <53190> Bonn

### Lutz Althoff Computerspiele Markier Breite 38 34497 Korbach

BTX: Althoff#  
**TEL : 05631-913191**  
**FAX : 05631-913192**  
 Preisliste kostenlos Versand im Sicherheitskarton

#### PC Spiele Diskette

Blind	D 69,90
Das Dschungelbuch	H 49,90
Dine City	D 79,90
Dungeon Master 2	D 79,90
Earthsiege	D 36,90
Hugo	D 59,90
Panzer General	H 34,90
Pole Position	D 79,90
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
Warms	D 66,90

#### PC Spiele CD - Rom

1st Hour	D 89,90
10 Lemmings	H 69,90
3D Ultra Pinball	D 66,90
Abuse	D 67,90
Albion	D 82,90
Battle Isle 3	D 79,90
Beavis & Butthead	H 72,90
Bermuda Syndrom	H 82,90
Big Red Racing	D 72,90
Bung	D 59,90
Bioforge	D 69,90
Bisfuß	D 56,90
Brandead 13	D 66,90
Bundesliga Manager 3	D 64,90
Burning Steel 4	D 69,90
Caesars II	D 76,90
Chewy Esc von F	D 69,90
Civilisation 2	D 88,90
CivNet	D 89,90
Command & Conquer	D 88,90
Congo	H 71,90
C+Comp Miss. Disk	D 32,90
Crusader - no remorse	D 79,90
Cybermage Darkl. Am	D 79,90
Daggerfall	D 88,90
Der Druidenzirkel	D 63,90
Destruction Derby	H 88,90
Die Fugger 2	D 77,90
Die Siedler 2	D 84,90
Dune City	D 79,90

#### PC Spiele CD - Rom

DSA 3. Schatten d.R.	D 76,90
Dungeon Master 2	D 84,90
Earthsiege 2 - Win95	D 77,90
Earthworm Jim - Win95	D 66,90
Earthworm Jim 1+2	D 65,90
Evocation	D 71,90
F1 Grand Prix 2	D 97,90
FIFA Soccer 96	D 79,90
FPS Football 96	E 65,90
Frankenstein	D 84,90
Gabriel Knight 2	H 83,90
Grand Prix Manager	D 82,90
Hexen	E 69,90
Hugo 3	D 72,90
Indy Car Racing 2	D 76,90
Jode Runner Network	D 76,90
Lollypop	D 19,90
Mad TV 2	D 69,90
Mag	D 71,90
Magie Carpet 2	D 79,90
Master of Antares	D Anfr
Mechwarrior 2 Sp Ed	D 79,90
Mechwarrior 2 Exp Pack	H 43,90
Monopoly	D 69,90
Myst Special Edition	D 67,90
NBA Jam T.E.	H 84,90
NBA Live 96	D 79,90
Need for Speed	D 79,90
NHL Hockey 96	D 79,90
Panzer General 2	H 69,90
PGA European Tour	D 79,90
PGA 96 Data CD	H 39,90
Phantasmagoria	D 84,90
Pinball Illusions	H 59,90
Pinball 2 Maya-Abent	D 78,90
Pole Position	D 84,90
Police Quest SWAT	D 76,90
Pro Pinball The Web	D 56,90
Psychic Detective	H 73,90
RAN Trainer 2	D 69,90
Rayman	D 72,90
Realms of Chaos	H 45,90

#### Rebel Assault 2

Red Ghost	D 79,90
Riddle of Master Lu	D 85,90
Ridge Racer	H 56,90
Ripper	D 79,90
Sam & Max	D 36,90
Schleichfahrt	D Anfr
Sea Legends	D 78,90
Shanghai Gr Moments	D 76,90
Shannara	D 78,90
Shivers	D 76,90
Shockwave	D 79,90
Sid Meier Classic Coll	D 85,90
Simon 1+2 Spec. Ed	D 88,90
Simon 2 mit T-Shirt	D 67,90
Skunny	D 59,90
Space Quest 6	D 74,90
Star Trek A final unity	D 72,90
Star Trek: D.Space 9	H 73,90
Steel Panthers	D 69,90
Superfun Level - CD	H 39,90
Super Star Wars	H 59,90
Teamchief	D 83,90
Terminator Fut Shock	D 79,90
TEFX Eurofighter 2000	D 82,90
The Dig	D 79,90
This means War!	D 84,90
Thunderscape	D 73,90
Timegate I Knight Ch	D 81,90
Tilt	D 56,90
Top Gun-Fire at Will	E 84,90
Torins Passage	D 82,90
Touché - 5th Musketeer	D 72,90
Track Attack	D Anfr
Tyrian	H Anfr
US Navy Fighters Gold	D 84,90
Vollgas	D 79,90
Warcraft 2	D 75,90
Warcraft 2 Exp. Disk	D Anfr
Werewolf vs Comanch	D 74,90
Wing Commander 4	D 97,90
Wipeout	D 69,90
Witchhaven	H 71,90
Worms	D 66,90
WWF Wrestlingmania	D 84,90

Wir führen noch viele andere Spiele  
 Soundkarten - Joysticks u. Lösungen

\* Das Anzeigenschild nicht sichtbar.  
 F englische Version H deutsche Handbuch  
 D komplett deutsche Version  
 Nachnahme + 10,90 + 3-Zahlkarte  
 Vorkasse + 7,90  
 Rechnung + 8,50 Stammkunden  
 Ansohneverweigerung 15 Kartenanteil  
 Treuen und Freizeidungen vorbehalten



war die Black Irix. Ich befestigte ein Seil daran. Als wir die Höhle verlassen hatten, barg Telsek die Irix. Es ging nun weiter zum Schlachtfeld. Davio ging mit Aine ins Lager der Elf, wir ins Trollager. Es gab keinen herzlichen Empfang. Wir wurden vor den Trollkönig gezerrt und schafften es, ihn zu einem Challenge der Champions zu überreden, um den Krieg zu stoppen. Die Elfs stimmten zu, wenn Rätsel als Waffen dienten. Die Lösungen zu den Rätseln mußten auf dem Schlachtfeld zu finden sein. Ich nahm den Wettstreit an der Seite von Telsek für die Trolls auf. Das erste Rätsel war einfach: die Lösung war eine Adlerfeder, die wir in einem Nest fanden. Das zweite Rätsel war schon schwieriger. Nach dem Hinweis von Telsek ("Catch Riddle") begriff ich, daß ein Fisch gemeint war. Die Würmer, die wir zum Fischfang brauchten, bekamen wir von dem Trollkoch, der sie uns im Austausch für den bereits zu Essig vergorenen Wein, den Bendel noch hatte, gab. Das dritte Rätsel hatte ich schnell gelöst. Gemeint war ein Blatt. Wir verzweifelten schon bei der Suche, als wir das Eichenblatt auf dem Schild des Wächters vor dem Camp der Elf entdeckten. Im Gespräch konnten wir ihn davon überzeugen – wir boten ihm sogar das Schwert von Shannara an – es uns zu überlassen. Nun war ich an der Reihe, den Elfs ein Rätsel zu stellen und wählte als Lösung Elfsteine. Da die Elfs behaupteten, es gäbe im Camp keine, hatte unsere Partei gewonnen. Mit Telsek und der Black Irix ging es in das Land der Dwarf nach Culhaven.

## Culhaven

Unterwegs gerieten wir am Jannison Pass in einen Hinterhalt, in dessen Verlauf Davio vergiftet wurde. Wir mußten in Storlock einen Zwischenstopp einlegen, um Davio zu retten. Dort angekommen, sahen wir, daß das Wasser, die Grundlage für die heilenden Mixturen der Gnome, verschmutzt und somit unbrauchbar war. Als Grund für die Fäulnis fanden wir ein spinnenartiges Monster, dessen Wunden das Wasser vergiftete. Bevor wir einen Kampf riskieren konnten, mußten wir die Beweglichkeit der Spinne einschränken. Damit Telsek einen Fels auf die Spinne werfen konnte, blendeten wir sie zuerst. Dazu wickelte Shella ihr Halstuch um ein Pfeil, trankte ihn dann mit Öl und zündete ihn an. Sie traf die Spinne mitten ins unverletzte Auge, und Telsek schaffte es, mit der Irix den Fels auf die Spinne zu werfen. Das war der entscheidende Vorteil, um im anschließenden Kampf das Monster zu besiegen



**Gebundet: Davio besiegt den Handlanger Bronas mit der Kraft der Elfensteine**

und Davio damit zu retten. Wir setzten unsere Reise zu den Dwarfs nach Culhaven fort. Unterwegs rettete uns der König des Silver Riveres aus einem weiteren Hinterhalt und gab uns ein magisches Pulver, mit dem wir den Fluß kontrollieren konnten. In Culhaven angekommen, wurden wir nach der Nacht gleich eingesperrt, weil wir beschuldigt wurden den Hammer of Power gestohlen zu haben. Ich bekam die Chance, meine Unschuld zu beweisen. An dem Ort des Diebstahls fanden sich Fußspuren, und ein Loch war in der Wand neben dem Kamin. Eine Etage tiefer lagen Tonscherben auf dem Boden, die ich den anderen zeigte. In einer Nische in ihrem Gefängnis sah ich dann einen Krug ohne Henkel. Shella reichte ihn mir und ich fand ein rotes Band, beschmutzt mit Spuren von Ruß. Jetzt fiel mir auf, daß mein Wächter ein solches Band nicht trug, obwohl es doch zur Kleidung eines jeden Wächters gehörte.

Vor dem König mit den Tatsachen konfrontiert, verwandelte sich der Wächter in ein Monster und floh, hinterließ aber eine Kurbel in der Halle, die in das Loch neben dem Kamin paßte, und der Hammer war wieder da. Wir kamen frei und sahen, daß die Monster eine Brücke über den Fluß bauten. Um sie zu zerstören, gingen wir an den Oberlauf und fällten Baumstämme, die wir dort in einen See stießen, der durch einen Biberdamm entstanden war. Mit dem magischen Pulver ließen wir den Wasserstand ansteigen und, nachdem Davio mit den Elfsteinen den Damm zerstört hatte, die Baumstämme auf Reise gehen. Sie trafen die Brücke in der Mitte, wir hatten nur noch die Halteseile zu zerschneiden, um sie vollständig zu zerstören. Unglücklicherweise wurden wir dabei mitgerissen und fuhren in einer rasanten Floßfahrt ins Land der Gnome.

## Dragon's Teeth – bei den Gnomen.

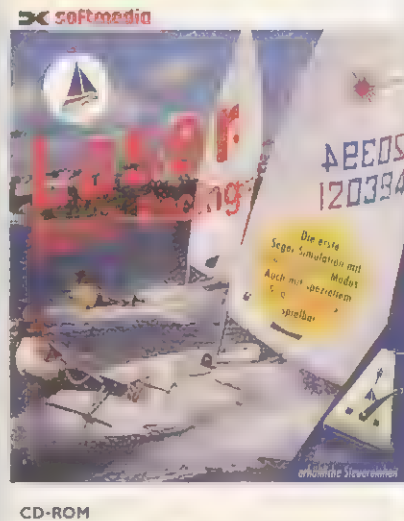
Unterwegs kamen wir an eine Schlucht, wo uns Allanon erschien. Es war eine Falle. Shella rettete mich, doch bezahlte sie mit ihrem Leben. Ich mußte sie töten, um sie nicht den dunklen Mächten auszuliefern. Der Spell of release rettete ihre Seele. Doch auch wir blieben nicht verschont: die herannahenden Gnome überwältigten uns alle, und ich fand mich mit verbundenen Augen und gefesselt als Gefangener in einem Zelt wieder. Mit den Nägeln aus meinem Schuh gelang es mir, meine Fesseln zu durchtrennen und mich von der Binde zu befreien. Ich schnitt mit den Nägeln einen zweiten Ausgang in das Zelt und schlich auf dieselbe Art in das linke Nachbarzelt. Hier schlief der Shaman der Gnome. Ich nahm ihm die Magic Torc ab und knielte ihn sofort mit meiner Augenbinde. Ein Seil aus meinem Zelt nutzte ich, um ihn zu fesseln. Dabei fand ich einen Schlüsselring, mit dem ich die zwei Kisten öffnen konnte, die in meinem Zelt waren. Unsere Ausrüstung war darin. Als ich zum Shaman zurückkehrte, fand ich ihn ermordet vor, zusammen mit Geeka, seinem Mörder. Ich versprach, ihm die Magic Torc zu geben, wenn er mir helfen würde, meine Mitstreiter zu befreien. Mit seiner Hilfe trug ich die zweite Ausrüstungskiste zur Falltür zwischen den Zelten. Geeka öffnete sie mit seinem Griff und wir ließen die Kiste an einem Seil hinunter. Geeka den Vortritt lassend, fanden wir die anderen in dem Verlies und befreiten sie. Die Falltür mußte geschlossen werden, um vor den anderen Gnomen sicher zu sein. Im Verlies war noch eine Eisentür, die es jetzt zu öffnen galt. Dazu besorgten wir uns zunächst eine Kiste mit allerhand komisch gefärbten Würfeln, die Brendel, nachdem er seinen Hammer gegen das Gitter

gegenüber der Tür geschleudert hatte, aus dem Raum dahinter hervorholte. Mit den Würfeln gelang es uns, die Metallbox rechts neben der Tür zu öffnen und den Mechanismus zu reparieren. Telsek schaffte es mit der Kraft der Irix, das Verschlussrad zu drehen und die Tür zu öffnen. Wir waren und der Weg führte uns zum Ufer des Hadeshorn.

## Hall of Kings

Mit meiner Hilfe, dem Geist von Stenmin und mit der Magie, die von den gesammelten Gegenständen ausging, gelang es, das Schwert zu reparieren. Mit dem Schwert zum Endkampf gerüstet, betraten wir die Hall of Kings. Damit wir nicht von Monstern umzingelt würden, blockierte Telsek die Seitentüren mit den Statuen. Wir gingen durch die Haupttür weiter ins Innere und trafen vor der nächsten Tür auf den Shape Shifter, den Handlanger von Brona. In einem dramatischen Kampf, in dessen Verlauf Davio zweimal die Elfsteine benutzen mußte und damit sein Leben für uns opferte, schafften wir es, ihn zu besiegen. Weiter im Innern hinderte uns ein Abgrund am Vordringen. Telsek ging zurück und holte die Tür aus dem Vorraum. Sie diente uns als Brücke, jedoch blieb Telsek zurück, um uns Deckung zu geben. Der Weg führte weiter in den Treasure Room, wo wir in eine Falle tappten. Zusammen mit Brendel schaffte ich es, den Käfig so weit anzuheben, daß Geeka darunter hinausschlüpfen konnte. Statt uns zu helfen, tappte er aufgrund seiner Habgier in die nächste Falle und wurde getötet. Dabei öffnete sich eine Falltür neben unserem Käfig. Wir schoben den Käfig nach vorn, so daß wir mit dem Seil, das wir an den Gitterstäben anbanden, nach unten fliehen konnten. Wir sahen uns einer Götzenstau gegenüber und eine Stimme verriet mir, daß der Ausweg durch deren Auge führte. Indem Brendel seinen Hammer gegen das Kristallauge warf, machte er den Weg für mich frei. Die Türen blockierten wir mit den Opfergaben, und ich begann, die Statue zu erklettern, da Brendel zurückbleiben wollte. Der Weg führte direkt zu Brona, der hinter seinem Altar stand. Ich zog das Schwert, bereit zum Kampf. Durch die Kraft der Magie verfiel ich jedoch in einen Dämmerzustand, der mich mit meinen Taten konfrontieren sollte. Am Ende bekam ich meinen Kopf frei und nun lag das Wohl aller in meiner Hand. Ich begriff, daß Bronas Macht aus dem Buch vor ihm auf dem Altar kam. Und so zerstörte ich es mit einem Schwertschlag. Die Welt war von Brona befreit und friedliche Zeiten sollten auf uns zukommen.

# WER HÄNGT WEN AB?



CD-ROM

Laser Match Racing  
DM 99,-

Systemanforderungen:  
486 DX mit Windows  
3.1 oder Windows '95,  
4 MB RAM, SVGA (256  
Farben), Farbmonitor,  
3-Tasten Maus (empf.),  
Gameport mit Doppel-  
eingang bei Benutzung  
von zwei Steuer-  
einheiten, Doublespeed  
CD-ROM Laufwerk und  
Windowskompatible  
Soundkarte

Die erste Segel-Simulation für zwei (!) Spieler bringt frischen Wind in die Spieleszene. Sportliche Laser-Jollen garantieren Segelspaß pur. Segeln Sie das Rennen gegen den Computer oder direkt mit einem zweiten Mitspieler. In der 3-D-Grafik haben Sie die Regattabahn und den Mitspieler immer voll im Blick. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur oder am besten über zwei spezielle Sail Simulator-Steuereinheiten, die einfach an einen Zweifach-Gameport angeschlossen werden. Auf der CD-ROM befinden sich außerdem tolle Fotos und Videos über das Match Racing mit dem Laser, sowie alle notwendigen IYRU-Regeln zum Match Racing, deren Einhaltung der Computer natürlich auch überwacht.



**Bestellung per Telefon:** Montag bis  
Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr  
05 21/5 59-292 Astrid Anke und  
Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.



**Bestellung per Fax:**  
Rund um die Uhr: 05 21/5 59-114



**Bestellung per Post:** DK-softmedia,  
Postfach 1016 71, D-33516 Bielefeld



**Im Buch- und Fachhandel:**  
e.h. buch

**Vertriebspartner Schweiz:**  
- Navigator 2000,  
Parkstraße 1,  
CH-6386 Wolfenschiessen  
- Neptun Verlag  
Fidlerstraße 2,  
CH-8272 Ermatingen

**Vertriebspartner Österreich:**  
- Lechner & Sohn AG  
Postfach 105, A-1232 Wien

Unser Service: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag  
von 12.00-16.00 Uhr unsere Hotline zur Verfügung: 0521/416444.

**DK softmedia**  
SIMULATIONS PROGRAMME



# Hexerei

**Hereinspaziert,  
hereinspaziert!  
Hier könnt Ihr Zaubern  
lernen – zumindest,  
wenn Ihr einen Hex-  
Editor bedienen könnt.  
Denn in unserem Hexe-  
reien-Kabinett gibt's  
auch diesmal wieder  
allerlei Erstaunliches.**



## Sim Town

Sebastian Neupert verrät uns, wie man zu mehr Credits kommt. Einen Speicherstand (\*.twn) in einen Hex-Editor laden und den Datei-Offset 57 in FF umwandeln. Prompt stehen Euch die höchstmöglichen 99 Credits zur Verfügung.

## The Hive

Und gleich nochmal Michael Kral, diesmal mit einem Tip zu Trimarks sauschwerem "The Hive". Legt die CD ein und wartet, bis das Einstellungs Menü erscheint. Gebt jetzt als Namen "TORYO" ein und startet das Spiel. Alle Level sind nun frei verfügbar.

## Hi-Octane

Aus der Abteilung "nutzlos, aber nett" kommt der Tip von Adam Parusel aus Bielefeld. Drückt mitten im Rennen gleichzeitig die Tasten "Strg + Alt + TAB" und es erscheint ein kleines Verschiebepuzzle mit dem Bullfrog-Symbol. Mit der gleichen Kombination wird es auch wieder ausgeblendet. Das Rennen könnt Ihr allerdings vergessen, da es während des Puzzles weiterläuft.



Eines der Zerschneider aus The Hive

## Earthworm Jim

Wenn selbst Superwurm Jim einmal steckenbleibt, dann greift einfach zum Tip von Michael Kral aus Troisdorf. Startet unter Windows95 das Programm REGEDIT und laßt dort mit der Option <Suchen> den Begriff "Earthworm" lokalisieren. Danach "Option\_Level" doppelklicken und folgende Werte eingeben:

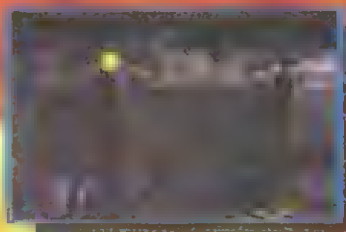
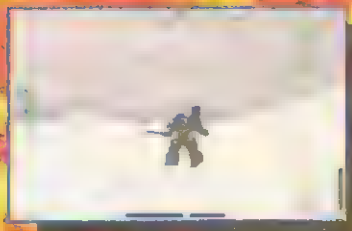
0000	BC	CA	26	ED	65	72	A2	27
0008	A7	21	61	37	E3	0C	A1	A9
0010	A4	BD	E2	F7	A1	16	21	AA
0018	E2	93	E2	C2	21	CF	61	58
0020	64	4A	22	82	20	69	03	77
0028	40	BE	46	F3	C5	8A	C3	DD
0030	40	80	85	28	C7	CC	03	F7
0038	04	54	02	04	04	3E	42	A7

Und schon könnt Ihr unter EASY alle Level anwählen.



Mit dem schneidenden Hexenstab kommt sich Jim nicht mehr als Wurm anzufragen zu lassen

# MECH FÜR PLAY'D'NOLICS



**MECHWARRIOR 2 LIMITED EDITION** Die CD-ROMs vollgepackt bis zum letzten Bit mit allem, was echte MECH-Fans brauchen:

**Die MECHWARRIOR 2 Vollversion:** Die komplette MECHWARRIOR 2 Vollversion mit 100% der originalen 3D Grafik und Top-Sound F/K von SOUNDELUX.

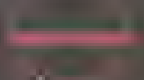
**Die EXPANSION PACK:** Mit über 12 neuen Missionen, 14 verschiedenen MECHS und einem Haufen von unglaublichen Szenarien. Kämpfe mit Deinem MECH unter Wasser, in der ewigen Eiswüste oder im All. Eine Herausforderung nach der anderen strapaziert Deine Nerven.



**ACTIVISION**

Im Exklusiv-Vertrieb von

**DOMINO**



DIGITAL  
DOMAIN



PS2

MECHWARRIOR 2 LIMITED EDITION ist eine Marke von Activision Inc. © 1999 Activision Inc. Alle Rechte vorbehalten. MECHWARRIOR 2 ist eine Marke von Activision Inc.

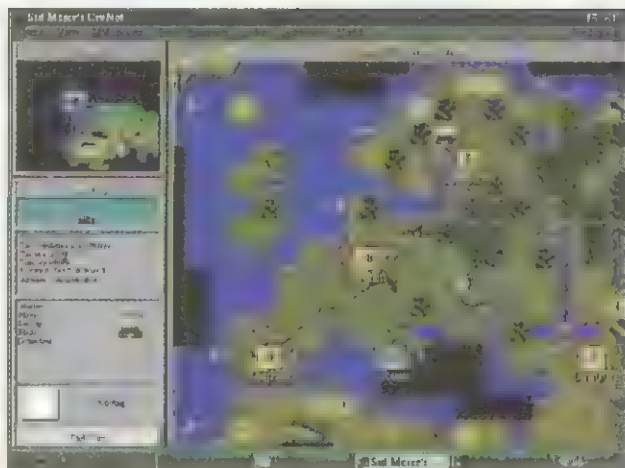


## CivNet

Gleich eine ganze Latte von Tips sandte uns Arno Candel aus Untersiggenthal in der Schweiz. Wenn nach einem Zug die "End-Turn"-Bar aufleuchtet, dann drückt einmal auf "Strg" und gebt diese Buchstaben ein:

A O D B A M F

Jetzt müßte neben dem World-Menü zusätzlich ein Cheat-Menü auftauchen.



## Extreme Pinball

**Arno, die Zweite:** Geht im Hauptmenü mit dem Cursor auf "Balls" und drückt gleichzeitig mehrmals hintereinander auf "B + A + L + Return". So erhascht Ihr bis zu 13 Bälle.

## Bleifuß

**Arno die Dritte.** Tippt im Hauptmenü DIRTY ein. Jetzt müßte jemand zu hören sein, der "Wanna play dirty? Then let's play dirty!" von sich gibt. Das, was dann passiert, ist aber eher lustig denn dirty:

1. Aus dem Verkehr werden kleine Hasen.
2. Aus breiten Verkehrsbarrieren werden Baby-Accessoires, aus hohen Barrieren Badenixen (nur im Slalommodus).
3. Verkehrsschilder werden zu Puppen.

## Worms

**Arno die Letzte.** Schnappen Euch die anderen immer die Kisten mit den Extrawaffen weg? Dann tippt während des Matches BAA-BAA ein und schon habt Ihr unendlich viele Banana Bombs, Exploding Sheeps und die Minigun zur Verfügung. Da auch sämtliche Gegner darauf zurückgreifen können, ist der Cheat mit AABAAB wieder deaktivierbar.

## Warcraft 2

Allen, die es nicht erwarten können, bis ein Gebäude fertig ist, andererseits aber nicht zu den Cheats aus Heft Nr. 3 greifen wollen, hilft Stephan Gröger aus Unna weiter: einen Arbeiter während der Bauphase dazu abkommandieren, das Gebäude zu reparieren – und schon ist die Einrichtung fertig. Dieser Trick kostet zwar extra Gold, wenn's passiert, ist er aber wirklich nützlich.

## Battle Beast

7Th Levels ulkiger Comic-Klopperei sind ein paar Extras zu entlocken, das meinte zumindest Axel Berger aus Gießen und sandte uns diesen Tip. Während des Spiels einen der Codes eintippen:

AOFREOIO: Öffnet alle Bonusräume  
EHRTRR: Aktiviert Autofly in Bonusräumen  
EATEE: Schaltet das Morphing ab  
ITIHF0: Drei Kampfrunden  
ERHYHRLY: Die Kröte wird schwächer

## Rebel Assault 2

Etliche Cheats existieren zu Rebel Assault 2, die uns Andreas Kölz aus Bäumenheim zuschickte. Während des Spiels "Alt + V" drücken und Euch stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. LETGO und anschließendes Drücken von "Alt + L" beschert Euch unendlich viele Leben.

Mit ISNOTRY und "Alt + M" könnt Ihr Euch alle Filmsequenzen ansehen, mit "Alt + P" spielt der Computer für Euch das Spiel durch, mit "Alt + J" dürft Ihr einen Level auswählen, und mit "Esc" überspringt Ihr die aktuelle Sequenz.

Tippt Ihr JOINME und anschließend "Alt + S" ein, bekommt Ihr einen Superpiloten, der Zugriff auf alle Missionen hat.



Rebel One hat's mit dem Rebel Assault 2: Cheats deutlich leichter

## NHL Hockey '96

Hier nun wie versprochen der zweite Teil der NHL-Tips. Nach den Spielern sind in dieser Ausgabe die Mannschaften dran. Alle Informationen Eures Teams findet Ihr in der Datei NHL96\DATA\TEM.DB, und

zwar eine Zeile unter dem Städtenamen. Vom Namen der Stadt ausgehend findet man das erste Byte 17 Bytes hinter dem Anfangsbuchstaben der Stadt. Beispiel Pittsburgh:

```
000034E0: XX XX XX XX XX XX XX XX - XX 50 69 74 74 73 62 75 ins.....Pittsbu
000034F0: 72 67 68 00 00 00 00 00 - 00 04 51 47 04 06 00 01 rgh.....QG
00003500: 4C 00 11 00 B7 00 04 00 - CC 00 33 03 00 00 00 00 L.+.....3
00003510: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 1F .....
00003520: 03 05 00 28 01 01 00 00 - 00 00 00 00 00 00 74 6D .(.....tm
```

Das erste fettgedruckte Byte (51) enthält die Zahl der absolvierten Spiele, die nächsten drei (47 04 06) die Statistik WEon-Lost-Tie. Die folgenden zwei Bytes (00 01) geben vertauscht die Zahl der erzielten Tore an, die nächsten beiden (4C 00) die Zahl der kassierten Tore. Das folgende Bytepaar (00 11) steht für die Zahl der erzielten Power-Play-Tore, das nächste Paar (B7 00) gibt vertauscht die Zahl der Überzahlspiele an. Das letzte Paar dieser Zeile (33 03) enthält die Angaben zum

Penalty Killing. Vertauscht man die beiden Bytes und rechnet sie in dezimale Angaben um, erhält man sein Penalty-Killing leicht verändert. Für (33 03) erhaltet Ihr 819, das Penalty-Killing beträgt aber 98,1%. Wollt Ihr Euer Penalty-Killing auf 100% erhöhen, müßt Ihr an dieser Adresse also (00 01) eintragen. Die letzten zwei fettgedruckten Triple (1F 03 05 und 28 01 01) enthalten zuerst die Auswärtsbilanz und dann die Heimspielbilanz des Teams nach dem Schema Won-Lost Tie.

# Hint Shop

Inh.: Christian von Mellen

Tel: 02205.910313

Fax: 02205.910314

BTX: MELLEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service,  
Versandkosten und 24 Std. Service.  
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten,  
da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

Händleranfragen erwünscht.

7th Guest Al Quidim - Alien Logic Maelstrom Dark 1 bis 3 (je) Albion - Aliens - Amberstar Anvil of Dawn Archibald App. Adventure Bermuda Syndrom Big Red Adventure Bioforge Bloodnet - Bureau 13 Chewy - Esc von F5 Codes und Hexadressen Command & Conquer Congo - Creature Shock Crusader - No Remorse Cyberia / Cybermage Daedalus Encounter	11th Hour Death Gate Dig The Discworld - Dragon Lore 1 DragonSphere - Dreamweb Droidenzirkel Dungeon Master 1 + 2 (je) Ecclesia - Erben der Erde Elder Scrolls Arena Fade to Black Flight 01 - Amazon Queen Frankenstein Gabriel Knight 1 + 2 (je) Gothics 1 bis 3 (je) Granny - Heimdal 1 + 2 (je) Hell A Cyberpunk Thriller Höhlewelt Saga Teil 1	Dark Sun 1 + 2 (je) Jagged Alliance Jewels of Oracle Journeyman Project 1+2 (je) King's Quest 1 bis 7 (je) Knights of Xenar Kyandia 1 bis 3 (je) Land of Lore 1 Last Dynasty, The Little Big Adventure Lost Eden - Menzoberranzan Mission Critical Myst - Necropolis Orion Conspiracy Phantasmagoria Police Quest - SWAT Prisoner of Ice Privateer & Righteous Fire	Ravenloft 1 und 2 (je) Rebel Assault 1 + 2 Riddle of Master Lu Sam & Max - Shannara Simon the Sorcerer 1 + 2 (je) Space Quest 1 bis 6 (je) Star Trek - TNG "A.F.U." Stonekeep / System Shock Talisman - Thunderscape Time Gate: Knights Chase Touche - Die 5 Musketiere Turin's Passage - Ultima 8 Ultima Underworld 1 + 2 (je) Vollgas (Full Throttle) Wizardry 6 und 7 (je) Woodruff und T. Schimble Zak McKracken	Sammelhefte: Alone in the Dark 1 bis 3 Eye of Beholder 1 bis 3 Gothics 1 bis 3 King's Quest 1 bis 6 Kyandia 1 bis 3 LucasArts Classic Adv. LucasArts Top Adventures Might & Magic 1 bis 5 Police Quest 1 bis 4 Quest for Glory 1 bis 4 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 Ultima 7 Teil 1 + 2 + Forge Ultima Underworld 1 + 2
---	---	--	--	--

Wir führen über 250 Komplettlösungen. Distributor für Österreich Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16 1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439  
Fördern Sie die Gesamtliste an. Distributor für die Schweiz AHA CD-ROM Spiele - Postfach 3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

## Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

# HobbyTronic

## Computerschau

Täglich 9-18 Uhr  
17.-21.4.96

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

Westfalenhallen  
Dortmund

## Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · Btx: westfalenhallen#

Weitere kontaktuelle Informationen per Fax: 02 31/99 88 52 01 5



Spycraft THE GREAT GAME  
CD 73,90 DM



FANTASY & SCIENCE FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



Star Trek  
JUDGEMENT RITES / 25th ANNIVERSARY  
CD 23,90 DM

TITEL	VER.	VKCD	TITEL	VER.	VKCD	TITEL	VER.	VKCD	TITEL	VER.	VKCD
AD&D 2 Masterpieces	E	79,90 DM	Time City	DV	77,90 DM	MechWarrior 2 Spezial Edition*	DV	78,90 DM	Star Trek 25th Anniversary	TT	23,90 DM
Spellfire Starter (AD&D)	TCG	17,90 DM	Discworld*	TT	86,90 DM	BattleTech: Juggernaut	TT	59,90 DM	Kluge'sche Musik CD	MUS	12,90 DM
Spellfire Booster (AD&D)	TCG	4,90 DM	DSA III Schatten über Riva*	DV	79,90 DM	BattleTech Kompendium	QUE	39,90 DM	Star Trek Mousepads	MUS	29,90 DM
Bloodwars Starter (AD&D)	TCG	17,90 DM	DSA + DSA II Musik CD	MUS	29,90 DM	Metal Mages (Win*)	E	69,90 DM	Star Trek T-Shirts Gr. XL	MUS	34,90 DM
Bloodwars Booster (AD&D)	TCG	4,90 DM	Danke Stadte - Lichte Walder	REG	44,90 DM	Nascar Racing	DA	28,90 DM	Star Wars Angriff auf Hoth	TT	49,90 DM
Amiga Longbow*	DV	89,90 DM	Adventure Lexikon	QUE	89,00 DM	NBA Live 96	DA	78,90 DM	Star Wars Rollenspiel (engl.)	REG	59,90 DM
Albion	DV	89,90 DM	Dungeon Keeper*	DV	88,90 DM	Obitvase*	DV	79,90 DM	Star Wars Starter	TCG	17,90 DM
Alone in the Dark 1	DV	29,90 DM	Domain (Brettspiel)	TT	84,90 DM	Power General 2 (Win*)	DV	79,90 DM	Star Wars Buste	TCG	5,90 DM
Archibald Appetitack	DV	79,90 DM	Earth Siege 2 Skyforce (Win95)*	DV	79,90 DM	Pewee's Funny Adv. Point	DA	23,90 DM	Starball (Adventure Point)	DA	29,90 DM
Assault Rigs*	REG	73,90 DM	Earthworm Jim (Win95)	E	69,90 DM	Phantasmagor a (Win*)	DV	85,90 DM	Starbase	TT	53,90 DM
ATF Advanced Tactics Fighter*	DV	89,90 DM	Evolution (Adv. Point)*	DA	29,90 DM	Pinball Wizard 2000*	REG	69,90 DM	Strike Base*	DV	69,90 DM
Battle Race*	DA	78,90 DM	FI Grand Prix 2*	DV	93,90 DM	Ponce Quest - Swat	DA	79,90 DM	System Shock	DV	29,90 DM
Beneath a Steel Sky	DV	29,90 DM	Fantasy General*	TT	a A	Rayman*	DA	73,90 DM	System Shock 2	TT	78,90 DM
Bermuda Syndrome	DA	89,90 DM	Fast Attack*	DV	73,90 DM	Red Ghost	DV	78,90 DM	TFX Eurofighter 2000	DV	83,90 DM
Big Red Racing*	DV	79,90 DM	FIFA Soccer 96	DV	78,90 DM	Riddle of Master Lu (DV*)	E	79,90 DM	This means War! (Win*)	DV	87,90 DM
Braindead '13	DV	67,90 DM	Fighter Due	DA	73,90 DM	Ridge Racer*	TT	69,90 DM	Thunder in Paradise	TT	69,90 DM
Burn Cycle	DV	73,90 DM	Gabriel Knight 1	E	29,90 DM	Ring der N. bezaubert*	DA	63,90 DM	Thunderhawk 2	DV	78,90 DM
Chronicles of the Sword*	TT	78,90 DM	Gaule: Knight 2 (DV*)	DA	83,90 DM	Salmiak Tonkug.	12,90 DM	Thunderscape	DV	78,90 DM	
Chronomaster*	DA	78,90 DM	Gene Wars*	DV	78,90 DM	Trunkhorn m. Ständer 05 (Iwterers a A)	TT	29,90 DM	Top Gun - Fire At Will*	E	99,90 DM
Command & Conquer	DA	78,90 DM	Grand Prix Manager (Win)	DV	86,90 DM	Russeschem	DV	73,90 DM	Torin's Passage	DV	84,90 DM
Command & Conquer Mission on Disk	REG	29,90 DM	Highlander*	DA	29,90 DM	Science Fiction Enzyklopädie	DA	79,90 DM	Touche - Die Abenteuer d. Musketiers	DV	89,90 DM
Conquero*	DV	78,90 DM	Hole in One	DA	29,90 DM	Shadow of the Comet	DV	29,90 DM	UFA - Champion League*	DA	73,90 DM
Creature Shock	DV	29,90 DM	Ice & Fire*	TT	73,90 DM	Shannara	DV	73,90 DM	Urban Runner*	DV	89,90 DM
Cyberia 2*	DV	83,90 DM	Indy Car 2 Enhanced	DA	79,90 DM	Shellshock*	DA	78,90 DM	Watercraft 2 Win	DV	78,90 DM
Daedalus Encounter (Win95)*	DV	93,90 DM	Iron Angel*	DV	a A	Sim Isle (Win95)*	DA	78,90 DM	Watercraft 2 Exp. Disk*	TT	a A
Daggerfall	DV	89,90 DM	John Madden Football 96*	DA	79,90 DM	Sim Town	DV	69,90 DM	Demonworld Basiskasten	TT	59,90 DM
Darker	?	78,90 DM	Jurassic Park	DV	19,90 DM	Simon the Sorcerer 1	DV	39,90 DM	Demonworld Ork Armeenbuch	QUE	24,90 DM
Deadline*	DV	78,90 DM	Kinderbibel	DV	34,90 DM	Simon the Sorcerer 2 (Win95)	DV	39,90 DM	Demonworld Imperium-Armeenbuch	QUE	24,90 DM
Death Gate*	TT	78,90 DM	Kyandia 3 - Malcolm's Rev.	DV	29,90 DM	Space Bucks*	DV	79,90 DM	Warhammer - Dark Crusade (DV*)	E	73,90 DM
DeathKeep AD&D (Win95)*	DV	78,90 DM	Lands of Lore 2	DV	37,90 DM	Space Hulk (Win95)*	E	a A	Warhammer - Im Schatten d. DV*	E	73,90 DM
DeathKeep AD&D (AD&D)	QUE	29,90 DM	Lands of Lore 2*	DV	89,90 DM	Space Hulk Brattspiel (dt.)	DV	29,90 DM	Warhammer 40K	TT	99,90 DM
- Begegnung a d. Knochenhöle (AD&D)	ROL	13,90 DM	Last Dynasty (Win)	DV	49,90 DM	Space Quest 5 Win	DV	73,90 DM	Wellenbrand	TT	64,90 DM
- Die Steine von Jemassim (Universalebent)	ROL	13,90 DM	Lein*	TT	73,90 DM	Spycraft The Great Game (Win95) (Win95)*	DV	73,90 DM	Citadel Starter Farbst.	ZUB	37,90 DM
Defcon 5*	DV	79,90 DM	Loadstar*	TT	73,90 DM	- Doomtrooper Starter	TCG	18,90 DM	Wing Commander 4	DV	99,90 DM
Die Droidenzirkel	DV	74,90 DM	Lode Runner - Network (Win*)	DV	78,90 DM	- Doomtrooper Starter	TCG	3,90 DM	Wing Commander Mousepads	ZUB	14,90 DM
Die Fugger 2*	DV	78,90 DM	Last Admiral 2*	DA	78,90 DM	Doomtrooper Acquisition	TCG	3,90 DM	Worms	DV	69,90 DM
Die Sage von Newton	DV	39,90 DM	Magic the Gathering (Win95)*	DV	99,90 DM	Doomtrooper Warzone	TCG	3,90 DM	Zork Nemesis	DV	78,90 DM
Die Stadler	DV	39,90 DM	MechWarrior 2 (Win95) (DV*)	E	78,90 DM	Star Trek Judgement Rites	DV	23,90 DM	- und jede Menge Lösungsbücher	ab	19,95 DM
Die Siebe 2 - Ven. und vic*	DV	88,90 DM	MechWarrior 2 Mission Disk 1	DV	49,90 DM				DISKETTENVERSIONEN AUF ANFRAGE!		

### Ladenlokal:

NEUE STRASSE 1 · 21682 STADE  
TEL (04141) 4 36 56 FAX (04141) 4 36 58  
DORT GIBT ES AUCH  
Tradingcards · Rollenspiele · Star Trek  
BattleTech · Magic ... und jede Menge  
Computerspiele Schau rein - es lohnt sich !!

Telefonische Bestellannahme - 24 Std. pro Tag: Neu! ONLINE Mail-Box 0 22 49 03

TEL (04140) 82 30 ODER 7 85 - FAX (04140) 7 85

PERSONLICHE ANNAHME: MO 10.00 - 22.00 UHR DI FR 10.00 - 18.00 UHR

\* Bei Bestellung nach nicht-motivierter Zahlung wird das Recht der Rückgabe vorbehalten. Die Rückgabe ist nur bei unbeschädigter Ware und innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Ware möglich. Die Rückgabe ist nur bei unbeschädigter Ware und innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Ware möglich. Die Rückgabe ist nur bei unbeschädigter Ware und innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt der Ware möglich.



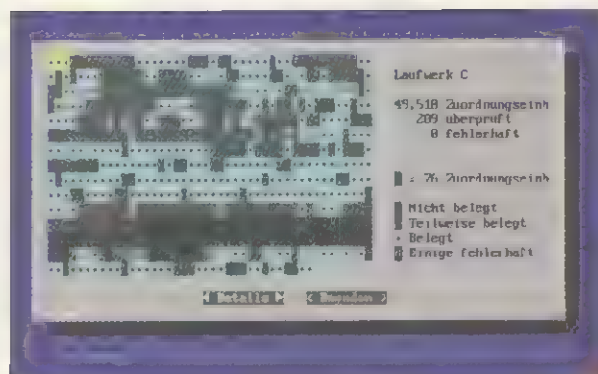


# ERSTE HILFE



**Unsere Erste-Hilfe-Seiten haben wir diesmal um ein kleines "Spezial" erweitert, in dem wir Hilfestellung zu einigen "typischen" Hilferufen geben, die uns täglich erreichen.**

**ScanDisk findet Ihr selbst  
im Event-DOS-Verzeichnis**



## Datenkiller

Ich habe das Spiel "TFX EuroFighter 2000" geschenkt bekommen und es natürlich sofort auf meinem Computer (Pentium 60, 8 MByte Festplatte, davon 262 MByte frei, TripleSpeed CD-ROM Laufwerk, SoundBlaster 16 und SuperVGA-Grafikkarte) installiert. Das Spiel lief auch wunderbar, aber nach ca. zwei Wochen startete mein Computer nicht mehr. Ich holte einen Fachmann, der wieder alles in Ordnung brachte. Er sagte mir, eines der Spiele hätte einzelne Dateien von der SoundBlaster- und Grafikkarte sowie von Windows 3.11 zerschossen. Ich installierte Windows, den SoundBlaster und die Grafikkarte neu. Dann löschte ich alle meine Spiele von der Festplatte und installierte sie (eines nach dem anderen) wieder, um herauszufinden, welches Spiel diesen Fehler verursacht hat. Ich bin ziemlich sicher, daß es am "EuroFighter" liegt. Und jetzt frage ich mich, kann es überhaupt sein, daß ein Spiel Software zerstören kann? Wenn ja, liegt das Problem am Spiel oder an der Software? Außerdem möchte ich noch wissen, worauf ich achten muß, wenn ich mir das nächste Mal ein Spiel kaufe, und ob ich "EuroFighter" nie wieder auf meinem Computer spielen kann?

ERIC WICHMANN, GUMMERSBACH

Normalerweise "zerschießt" kein Programm irgendwelche Dateien von anderen Programmen, außer absichtlich (Viren). Trotzdem passiert es immer wieder, daß plötzlich Dateien beschädigt werden. Das geschieht meist durch einen Rechnerabsturz: Nicht alle Daten konnten dann ordentlich auf die Platte geschrieben werden, oder der FAT (File Allocation Table) wurde nicht aktualisiert. Die FAT ist ungefähr mit dem Inhaltsverzeichnis einer Loseblattsammlung vergleichbar. Wird ein Blatt entfernt, wird das im Verzeichnis vermerkt. Stürzt der Rechner während einer Festplattenoperation ab, kann es sein, daß der Ort der Datei nicht richtig eingetragen ist oder ein falscher Ort drin-

steht. Schlimmstenfalls kann dieses Inhaltsverzeichnis sogar ganz zerstört werden, weshalb auf der Festplatte immer eine Kopie der FAT ist. Dummerweise kann es auch passieren, daß zwar der Ort einer bestimmten Datei richtig vermerkt, dieser jedoch nicht als belegt markiert wurde. Irgendwann wird die Datei dann überschrieben und niemand weiß, was daran schuld ist.

Genau das wird bei Dir passiert sein: Irgendwann ist Dein Rechner unter Windows abgestürzt und die Dateien wurden von fremden Programmen überschrieben. Deshalb sollte die Platte nach jedem Absturz mit "chkdsk" oder "scandisk" überprüft werden. Dabei mußt Du nur die Dateistruktur überprüfen. Eventuelle Fehler werden meist automatisch repariert – wenn nicht, weißt Du wenigstens, welche Dateien betroffen sind und kannst diese gezielt wieder mit den alten Dateien überschreiben.

## SO GEHT'S

Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrot Papier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue“ damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammer! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

**MagnaMedia Verlag AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
**Stichwort: Erste Hilfe**  
**Postfach 1304**  
**85531 Haar**  
**Fax: 089/4613 5046**

## Vernetzt

Ich habe einen Pentium 100 und einen 286er. Nun würde ich gerne wissen, ob sich diese zwei PCs in einem Netzwerk verbinden lassen, und ob ich Spiele, die nur auf einem 386er, 486er oder Pentium laufen, im Netzwerk spielen kann. Übernimmt dann mein Pentium die ganze Rechnerie? Ich denke da an Spiele wie Bleifuß oder Command & Conquer.

MARC LICHTNOFSKY, LEVERKUSEN

Ein paar Worte zum Thema "Netzwerke": In einem Netzwerk werden grundsätzlich nur Daten übertragen. So kann ein Rechner auf die Festplatte eines anderen Rechners zugreifen, als wäre es seine eigene. Dies lassen sich Daten direkt zwischen Rechnern austauschen, netzwerkunterstützte Spiele tun dies beispielsweise. Hier werden aber nur Ergebnisse aus Berechnungen mitgeteilt, jeder Computer muß diese Berechnungen für sein Spiel selbst vornehmen. Darum wird also der 286er im Netz ein Spiel nicht schneller berechnen können, nur weil er mit einem Pentium vernetzt wurde. Dennoch: Die Idee Deiner Frage wird bei professionellen Datenbanken bereits angewandt. Ein leistungsschwacher und somit preiswerter Rechner (Client) schickt nur eine bestimmte Abfrage – also zum Beispiel eine mathematische Formel – zum Server (einer sehr schnellen Workstation), dort werden die Berechnungen ausgeführt und dann nur noch die Ergebnisse zurückgeschickt. Dadurch muß sich ein Unternehmen beispielsweise nicht 20 teure 133er Pentiums kaufen, sondern eventuell nur einen, die restlichen sind preiswerte 486er. Das System heißt dann Client-Server-Architektur. Theoretisch könnte man das Ganze tatsächlich auch mit Spielen machen. Da jedoch hier meist neben umfangreichen Berechnungen auch extrem viele Daten verarbeitet werden müssen, wäre ein besonders schnelles (und damit auch sehr teures) Netzwerk erforderlich.



Command & Conquer: Auch hierbei kann der schnellste Fortschritt im Netz keinen 286er zum Flitzer machen

### PC Spiele CD-ROM

11th Hour	DA	DM 89,95
Alien	DV	DM 89,95
Apache Longbow	DV	DM 79,95
Archibald Applebrocks	DV	DM 79,95
Bioforge	DV	DM 89,95
Bundesliga Manager Hatrock	DV	DM 79,95
Capitalism	DV	DM 79,95
Command & Conquer	DV	DM 79,95
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79,95
Fifa Soccer 96	DV	DM 79,95
Help 11 Spiele für gute Zwecke	DA	DM 69,95
Hugo 3	DV	DM 79,95
Made in Germany	DV	DM 69,95
Monopoly	DV	DM 69,95
Myst zum Edit	DV	DM 79,95
Rebel Assault 2	DA	DM 69,95
Rebel Assault 2*	DV	DM 79,95
Sid Meiers Classic Collection	DV	DM 89,95
Space Marines	DA	DM 79,95
Star Ranger	DV	DM 79,95
Star Trek TNG: A Final Unity	DV	DM 89,95
Tahsman	DV	DM 79,95
Tek War	EV	DM 89,95
The Dig	DA	DM 69,95
The Dig	DV	DM 79,95
Wing Commander 4*	DV	DM 99,95

### Lösungshilfe

11th Hour, Bioforge,	Dungeon Master 2, Lost
Eden, Myst, Star Trek Next Generation, Volgas, Jagged	
Aliance, uvm. je DM 17,50	

### Zubehör

Soundkarte 16 BIT	DM 99,95
80 Watt Aktivboxen	DM 99,95
10 Sony Disketten Formatier	DM 15,95
Druckerkabel 1,8 Meter	DM 9,95
3,5" Diskettenbox für 100 Disketten	DM 12,95
3,5" Diskettenbuch mit 10 Disketten	DM 25,95

Wir liefern auch Amiga, Sega, Super Nintendo, Atari Jaguar, Sony Play Station. uvm.. Fordern Sie unseren Katalog über unser gesamtes Warensortiment an.

### Kein Ladenlokal nur Versand

Nachnahme 8,- DM + NN, Vorkasse 6,50 DM (Nur Eurocheck), im Umkreis von 25 KM direkt Auslieferung frei Haus Anlieferungsgebühr von 5,- DM (Liefertermin nach Vereinbarung). Ab 250,- DM Versandkostenfrei.

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!

### Schnäpchen Markt (PC)

Dawn Patrol	DV	DM 24,95
Dream Web	DV	DM 24,95
Privateer	DA	DM 29,95
Rally Championship	DV	DM 39,95
Rayl Road Tycoon	DA	DM 22,95
Seawolf	DV	DM 29,95
Super Spaß Packet	DV	DM 29,95
System Shock	DV	DM 29,95
The Web Internetsoftware	DV	DM 39,95
WordStar plus UltraFax	DV	DM 29,95

### Shareware (CD)

1000 Schriftarten	DM 12,95
Adventure Games	DM 12,95
Jump + Run Games	DM 12,95
Racing Games	DM 12,95

### Anwendungssoftware

D Info 2	DM 37,95
Nostradamus	DM 69,95
Visitenkarten Druckerei	DM 27,95
Urkunden Druckerei	DM 27,95
Spaß-Etiketten Druckerei	DM 27,95
Liebesgruß Druckerei	DM 27,95

### BIGFOOT'S GAMES 'N MORE

Inh. Markus Munz  
Heppstr. 25  
72760 Reutlingen  
Telefon 07121 / 346154  
Fax 07121 / 346154  
BTX MUNZ #

### Wir führen keine indizierten Spiele !!!!!

DV= Spiel und Anleitung komplett deutsch  
DA= Spiel englisch, Anleitung deutsch  
EV= Spiel und Anleitung englisch

### Öffnungszeiten

Mo - Fr Von 9.30 bis 12.30 Von 14.00 bis 20.30  
Sa Von 9.00 bis 14.00

\* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, vorbestellungen möglich

# WE WANT YOU!

## Independent Arts Software

Sie kennen uns von Produkten wie ANSTOSS und dem RAN TRAINER 2. Programme, die in Deutschland und im europäischen Ausland große Erfolge erzielen konnten. Wir bieten die Mitarbeit an interessanten Projekten an und suchen zur Erweiterung unseres Teams:

### Programmierer

PC-Programmierer mit guten Kenntnissen in C++, Turbo Pascal und Assembler und/oder in der technischen bzw. 3D-Grafikprogrammierung, sowie Windows'95 und MAC-Programmierer.

### Konsolen Programmierer

PSX  
SATURN

mit nachweislichen Erfolgen im kommerziellen PC Spiele-sektor bzw. Erfahrung in der 16- und/oder 32-bit Spielprogrammierung.

### Grafiker (Stills+Animations)

mit SGI-Erfahrung (Wavefront, Alias) oder guten Kenntnissen mit anderen Raytracern (Lightwave, 3D Studio) und/oder Bitmapsoftware (D-Paint etc.)

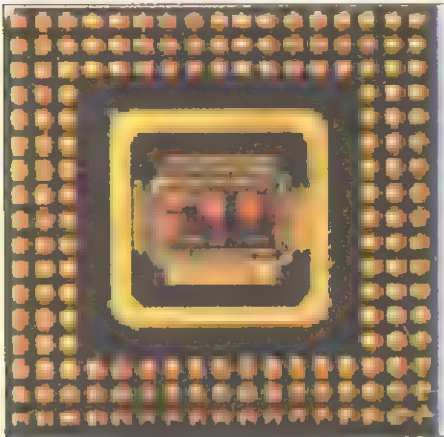
mit innovativen Spielkonzepten, die in der Lage sind ihre Ideen auch detailliert auszuarbeiten. Selbstverständlich sind wir auch an bereits fertiggestellten Projekten interessiert.

### Konzeptautoren

Senden Sie Unterlagen und Demomaterial an:

INDEPENDENT ARTS SOFTWARE  
z. Hd. Holger Kuchling  
Goldbrink 1, 59302 Oelde  
Tel. 02522/961860





## Schnellerer Prozessor?

Ich habe da eine Frage bezüglich der DX4/100-Prozessoren: Die werden doch in der Regel mit 33 MHz externem Takt und dem Faktor 3 betrieben. Würde es der Prozessor verkraften, wenn man den externen Takt auf 50 MHz erhöhen und mit Taktverdopplung arbeiten würde? Könnte das die Systemgeschwindigkeit beträchtlich erhöhen?!

HEYE THOMALA, FRANKFURT/MAIN

Jeder 486er Prozessor (andere übrigens auch) benötigt für eine bestimmte Operation eine genaue Anzahl von Taktzyklen. Das bedeutet, daß die Rechengeschwindigkeit selbst immer vom internen Takt abhängt. Wie schnell der Prozessor mit seiner Umgebung kommuniziert, hängt natürlich vom externen Takt ab. Dementsprechend ist Dein Vorschlag richtig, daß der Datendurchsatz höher würde. Du hast jedoch keinen Einfluß darauf: Ob Dein Prozessor den externen Takt verdoppelt oder verdreifacht, ist schon in ihm selbst festgelegt. Es gibt zwar Bastler, die den Takt auf der Hauptplatine von 33 auf 50 MHz erhöhen und dadurch je nach Prozessor einen internen Takt von 100 bis 150 MHz erreichen. Vor solchen Aktionen können wir aber nur warnen: Durch die höhere Taktfrequenz steigt der Stromfluß innerhalb der CPU so stark an, daß er eine verdammt gute Kühlung braucht. Durch die höhere Belastung sinkt natürlich auch die Lebensdauer des Chips, im ungünstigsten Fall brennt er einfach durch und ruiniert auch noch die Hauptplatine. Also den Prozessor nur mit der Taktfrequenz einsetzen, für die er ausgelegt ist! Man liest zwar immer wieder davon, daß bestimmte Prozessoren auch höhere Taktfrequenzen vertragen oder sogar aus derselben Produktion wie höherwertige Chips stammen, eine Garantie dafür gibt es aber nicht.

## Virenwirren?

Ich besitze einen 486 DX-2/66 mit 4 MByte RAM, 540 MByte Festplatte (geteilt zu je 270 MByte), 2-Fach CD-ROM-Laufwerk und ein 3,5 Zoll Diskettenlaufwerk. Vor ein paar Tagen habe ich einen sogenannten Formvirus von meiner Festplatte gelöscht. Doch seitdem stürzt mein Rechner häufig ab und es kommt die Fehlermeldung PARITY CHECK. Dann muß ich einen Kaltstart machen, um den Computer wieder benutzen zu können. Das passiert, wenn ich aus allen Programmen raus bin und irgend eine Taste drücke. Und noch etwas: Beim Eingeben von "mem" und "memmaker" stürzt er auch ab und es folgt wieder ein Kaltstart. Was kann ich dagegen machen? Wenn ich demnächst um weitere 4 MByte aufrüste, passiert das dann auch? In der Power Play habe ich gelesen, daß man einen 8-MByte-PC haben sollte, um die Demos von der CD laufen lassen zu können. Jedoch gehen einige Spiele bei mir nicht. Warum?

MICHAEL GASCH, ZÄVERTITZ

Offensichtlich wurde der gefundene Virus nicht vollständig gelöscht oder es treibt noch ein anderer auf Deinem System sein Unwesen (es gibt sogar einen mit dem Namen PARITY). Du solltest folgendermaßen vorgehen: Boote den Rechner von einer garantiert virenfreien Diskette (also auf einem anderen Rechner mit dem "sys a:"-Befehl eine Systemdiskette einrichten, wenn Du noch keine hast). Starte dann ebenfalls von nachweislich virenfreien Disketten möglichst alle Virens Scanner, die Du bekommen kannst. Der Start eines Virens Scanner von einer infizierten Platte aus kann unsinnig sein, da viele Viren darauf programmiert sind, sich vor dieser Vorgehensweise zu verstecken. Wenn sich jetzt noch ein Virus findet und Deine Probleme gelöst sind, gut. Ansonsten hilft eventuell nur eine Neuformatierung der Platte. Allerdings lassen sich nicht alle Viren so einfach finden, andere können überhaupt nicht entfernt werden. Beim erneuten Bespielen der Festplatte solltest Du selbstverständlich jede Diskette vorher auf Viren prüfen – irgendwo muß Du Dir den Virus ja schließlich eingefangen haben. Wenn es wirklich ein Virenproblem war, steht auch einer Speicheraufrüstung nichts im Wege. Zu Deiner letzten Frage: Wir können immer nur die technischen Mindestanforderungen für bestimmte Spiele oder Demos angeben. Da es jedoch eine fast unendliche Anzahl von Hardwarekomponenten gibt (sprich: in jeder

Kiste steckt was anderes), können wir keine Aussage darüber machen, welches Programm wo auch wirklich läuft. Hier hilft eben in vielen Fällen nur Ausprobieren mit verschiedenen Speicherkonfigurationen und Hardwareeinstellungen.

## Neu-PC mit Windows95?

Ich werde mir demnächst einen neuen PC kaufen. Wahrscheinlich einen P5-133 oder einen P5-150. Nun möchte ich den Rechner nicht nur zum Arbeiten (schreiben, zeichnen, etc.), sondern auch zum Spielen benutzen. Der PC hat Win95 vorinstalliert, die meisten Games laufen jedoch unter DOS. Was kann ich tun, damit DOS-Spiele problemlos unter Win95 laufen? Die Festplatte in ein C: und ein E: Laufwerk aufteilen? Statt einer Seagate-EIDE-Festplatte mit 2 GByte zwei einzelne Western Digital-EIDE 1 GByte einbauen lassen? Oder was gibt es sonst für Tricks?

JONATHAN HUNZIKER, OETWIL AM SEE

Seitdem auf den meisten Power-Play-Redaktionsrechnern Windows95 läuft, haben wir kaum noch Probleme mit Spielen. Trotzdem hat es auch länger gedauert, bis die jeweils optimale Systemkonfiguration gefunden war. Sie besteht meist aus dem Aufruf eines Speichermanagers wie EMM386.EXE und dem Hochladen aller benötigten Treiber für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Maus und Tastatur. Da EMM386 verschiedene Arten der Speicherkonfiguration zur Verfügung stellen kann, müssen nicht mehrere Möglichkeiten zum Booten angeboten werden. Alle Treiber werden IMMER geladen, auch wenn Microsoft davon eher abrät – beim Start von Windows werden sie sowieso abgeschaltet. Spiele werden dann entweder als DOS-Einzelsession oder direkt als DOS-Programm im Fenster unter Windows95 gestartet. Langfristig lohnt es sich allein aus Betriebssystem-Gründen sicher nicht, die Festplatte in zwei Partitionen aufzuteilen oder gar statt einer sehr großen z.B. zwei große einzubauen: Der Aufwand steht in keinem Verhältnis zum erwarteten Resultat. Glücklicherweise springen ja immer mehr Spielehersteller auf den Win95-Zug, so daß wir alle auf immer weniger Probleme hoffen können...

Microsoft®  Start  
**Windows95**

# Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

**PC Player 3/96, Heinrich Lenhardt**

„... Teamchef bringt wieder Sinn ins Manager-Leben... sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele...“

**PowerPlay 3/96, Michael Galuschka**

„Teamchef ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung“

**PC Joker 3/96, Steffen Schamberger**

„...motivierendes Gameplay...erfrischend neue Features... ein Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements.“

**PC Spiel 3/96, Stefan Arso**

„...vielseitige Optionen, frische Ideen und eine Menge Dauerspaß...“

**PC Power 3/96, Martin Mirbach**

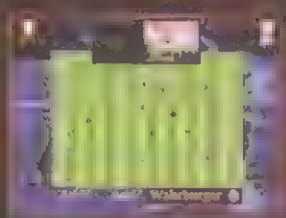
„Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenloge.“

**PC Games 3/96, Petra Maueröder**

„...unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat.“

**PC Action 3/96, Christiane Bigge**

„Echt Klasse...Endlich einmal Neues fürs Genre...“



**MICRO PROSE**

mfn

Erhältlich für IBM PC und kompatible **PC CD-ROM**





**In unserem Spezial zeigen wir Euch, wie Ihr die Ursachen vieler Hardwareschwierigkeiten erkennen und in vielen Fällen selbst beheben könnt.**

**W**as tun? Ihr habt Euch ein neues Spiel gekauft, und obwohl der Rechner sonst mit den meisten anderen Programmen keine Probleme hat, läuft das Teil einfach nicht. In diesem kleinen "Erste Hilfe"-Schwerpunkt greifen wir viele solcher Standardfragen auf, die uns jeden Monat erreichen.

Einige unserer Tips werden Neueinsteiger problemlos nachvollziehen können, bei anderen sollte ein erfahrener Bekannter hilfreich zur Seite stehen – etwa, wenn es daran geht, den Rechner zu öffnen.

## Handbücher lesen

Bei den Spezialisten der telefonischen Hotlines von Soft- und Hardwarefirmen ist er berühmt-berüchtigt: der RTFM-Fehler. RTFM steht für "Read The Fucking Manual" (Lies das verdammte Handbuch) und meint nichts weiter, als daß ein Großteil der auftretenden Schwierigkeiten mit einem genaueren Blick ins ungeliebte, aber sinnvolle Handbuch zu beheben wäre. Außer dem Handbuch müßt Ihr auch unbedingt auf Dateien wie readme.txt, liesmich.txt oder read.me achten, die im entsprechenden Spieleverzeichnis oder auf der CD-ROM zu finden sind. In diesen Textdateien wird auf mögliche Installationschwierigkeiten hingewiesen.

## Datenträger

Um sicherzustellen, daß Eure Probleme nicht Folge einer beschädigten Diskette oder CD-ROM sind, solltet Ihr die Datenträger auf mehreren anderen Rechnern testen. Läßt sich auch dort das Spiel weder installieren noch starten, ist ein physikalischer Defekt am Datenträger wahrscheinlich. Wenn eine Prüfung durch ScanDisk von Win95 oder den Norton-DiskDoktor das bestätigt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als das Spiel bei Eurem Händler umzutauschen. Aber bitte: Ihr solltet wirklich gründlich getestet haben, ob der Datenträger kaputt ist.

# ERSTE HILFE Spezial

## Minimal-konfiguration

Um weiteren Fehlerquellen auf die Spur zu kommen, installiert Ihr das Spiel im Minimalst-Modus: Alle Soundeffekte und die Musik werden im Setup deaktiviert, nach Möglichkeit die Grafik ins niedrigste Detail bei geringster Auflösung geschaltet und als Eingabegerät nur die Tastatur zugelassen. Könnt Ihr das Spiel anschließend starten, aktiviert Ihr nacheinander alle Optionen wieder, bis Ihr genau wißt, welche Hardwarekomponente schuld ist. Sollte es Probleme bei der Darstellung von hochauflösenden SuperVGA-Spielen geben, hat das meist mit fehlenden VESA-Treibern zu tun. VESA ist der gebräuchliche Grafikstandard für SuperVGA unter DOS, setzt aber einen bestimmten Treiber voraus. Bei sehr vielen Grafikkarten ist dieser Treiber fest in die Hardware eingebaut. Falls das bei Eurer Karte nicht der Fall ist, müßt Ihr den VESA-Treiber selbst laden. Ihr findet ihn normalerweise mit einer kleinen Anleitung bei dem Spiel oder der Software, die mit Grafikkarte bzw. Rechner geliefert wird.

Hat das Spiel Schwierigkeiten mit dem Joystick, könnt Ihr daran meist nicht allzuviel ändern: weil Programme auf den Joystick in einem standardisierten Verfahren zugreifen, kommt es normalerweise nicht zu Problemen – ein Joystick funktioniert, oder eben nicht. Eine weitere Fehlerquelle sind häufig mehrere Joystick-Anschlüsse. Wenn z.B. sowohl die Soundkarte wie auch eine spezielle Joystick-Karte einen solchen Port anbieten, kommt es zu diesen Konflikten. Entweder Ihr deaktiviert den Anschluß auf der Soundkarte (Handbuch!) oder entfernt die Joystick-Karte. Schwieriger wird es, wenn die Maus Probleme macht. Schließt Euren Nager über die andere serielle Schnittstelle an, also Com1 statt Com2 oder umgekehrt. Auch der Anschluß einer PS/2-Maus kann weiterhelfen:

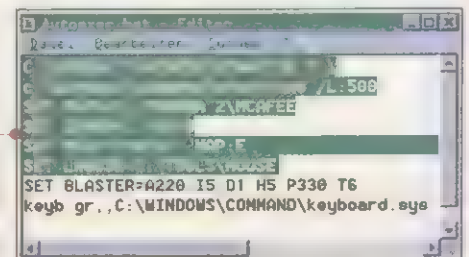
Der runde Stecker gehört zu einer PS/2-, der andere zur seriellen Maus



PS/2-Mäuse werden nicht an die serielle Schnittstelle mit einem breiten Stecker, sondern mit runden Steckern an einen speziellen Anschluß – ähnlich dem der Tastatur – angeschlossen. PS/2-Mäuse funktionieren fast immer. Wenn sie Schwierigkeiten macht, liegt es aber meist an veralteten oder inkompatiblen Treibern: Ein neuer muß her.

## Konfigurationsdateien

Viele Softwareprogramme richten eigene Treiber oder Programme in den Startdateien von MS-DOS ein. Manchmal kommen sich diese Programme gegenseitig in die Quere oder sind nach Änderungen der sonstigen Hard- und Software nicht mehr auf dem neuesten Stand. Deshalb sollten die beiden Startdateien autoexec.bat und config.sys



"ausgemistet" werden. Ihr öffnet die Dateien unter DOS mit dem Befehl "edit config.sys" oder "edit autoexec.bat". Dann schreibt Ihr vor alle Zeilen, von denen Ihr auch nur halbwegs sicher seid, sie nicht mehr zu brauchen, ein "rem", was das Ausführen dieser Zeilen verhindert. Besonders Zeilen mit

- \* "vir", "mcafee" (Virenschanner)
- \* "screensav", "aftdrk" (DOS-ScreenSaver)
- \* "net" oder "novell" (Netzwerksoftware)
- \* "aspi" (SCSI-Treiber)
- \* "sb", "Blaster" oder "Sound"

solltet Ihr versuchsweise aus "rem"men. Bei der Installation von Soundkarten werden oft zu viele Treiber und Parameter eingetragen: Wirklich wichtig ist gerade bei original SoundBlaster-Karten meist nur die Zeile "set blaster=A220...". Alles andere ist überflüssig. Nicht aus der config.sys und der autoexec.bat entfernen solltet Ihr die Zeilen, die folgende oder ähnliche Dateien laden (nachfolgendes

ist nur als Beispiel gedacht und kann demzufolge bei jedem Rechner anders aussehen):

```
* device=c:\windows\himem.sys
* dos=high,umb
* c:\windows\command\mscdex.exe
* keyb gr,,C:\windows\command\key-board.sys
```

Außerdem stehen dort noch weitere CD-ROM Treiber, die Ihr ebenfalls "rem" bearbeiten solltet (natürlich nur, wenn Ihr Probleme mit einem CD-Spiel habt). Diese Treiber heißen oft genauso wie der Hersteller Eures CD-ROM-Laufwerkes.

## Karten

Wem all das bisher nicht weitergeholfen hat, der muß an das Innenleben des Rechners. Bevor Ihr Euren PC öffnet: Unbedingt den Netzstecker ziehen – sonst droht ein Schlag! Und vor dem Kontakt mit Rechner-Bauteilen müßt Ihr unbedingt einen geerdeten Gegenstand (etwa die Heizung) anfassen, um elektrostatische Ladungen abzubauen.

Ihr entfernt alle **Karten**, die nicht unbedingt notwendig sind – also raus mit Sound- und Netzwerkkarte, SCSI-Adapter, internem Modem und Joystick-Karte: Nur Grafikkarte und Festplatten/CD-ROM-Controller müssen bleiben. Wenn das Spiel sich anschließend starten läßt (vorher Sound ausschalten), baut Ihr die Karten rückwärts wieder ein, bis Ihr den Übeltäter gefunden habt. Habt Ihr einen möglichen Problemkandidaten ausgemacht,



kümmert Ihr Euch genauer um diese Karte. Auch dazu braucht Ihr wieder das Handbuch: Überprüft, ob alle Einstellungen korrekt vorgenommen wurden. Besonderes Augenmerk richtet Ihr dabei auf Stichpunkte wie IRQ, DMA und Interrupt. Solltet Ihr irgend etwas ändern, müßt Ihr meist auch die Software zur entsprechenden Hardwarekomponente neu installieren, um die veränderten Einstellungen auch dem Rest Eures PCs mitzuteilen.

## BIOS

Hilft auch das nicht, solltet Ihr kontrollieren, ob sich in Eurem Rechner-BIOS falsche Einstellungen eingeschlichen haben. Das BIOS (Basic-Input-Output-System) ist sozusagen die zentrale Schnittstelle zwischen den einzelnen Bestandteilen Eures Computers. Wichtig: Bevor Ihr Euch an dieses zentrale

BIOS macht, solltet Ihr Euch genau die alten Einstellungen auf einem Zettel notieren. Auf das BIOS könnt Ihr immer nur direkt nach dem Rechnerstart zugreifen: Meist wird es durch Drücken der "F1"- oder "entf"-Taste aufgerufen. Sobald Ihr im Setup seid, solltet Ihr auf folgende Punkte besonders achten: Zuerst ladet Ihr die in fast jedem BIOS vorhandenen Setup-, BIOS, Startup-Defaults: Das sind Minimaleinstellungen, die von den BIOS-Herstellern zu Testzwecken eingerichtet wurden. Oft läuft der Rechner damit nur sehr langsam, aber es kann normalerweise zu keinen Systemkonflikten mehr kommen. Des weiteren solltet Ihr die folgende Einstellungen probeweise ändern: Stellt alle Einstellungen mit Zeilen wie "Shadow...", PnP bzw. Plug'nPlay, oder Power Management auf "Disable" oder "Abgeschaltet".

## Wenn nichts hilft

Wenn Ihr Schritt für Schritt alle möglichen Fehlerquellen durchgegangen seid und trotzdem nicht spielen könnt, bleibt Euch meist nur noch der Gang zum Hersteller Eures PC oder zum Spielehändler – in manchen (weniger als allgemein angenommen) Fällen kann sich tatsächlich ein Bug in das Spiel eingeschlichen haben. Eventuell gibt es vom Hersteller ein Update, das mögliche Probleme behebt. Wenn Ihr bei einem guten Händler gekauft habt, solltet Ihr im Notfall das Spiel aber auch zurückgeben können. tk/stc

## Wo gibt es neue Treiber?

Unter DOS braucht Ihr nur für die Maus und das CD-ROM-Laufwerk Treiber, die Grafikkarte benötigt für SuperVGA/VESA einen (der aber meist schon auf der Karte einge-

baut ist). Die Soundkarte braucht einen Treiber, wenn sie nicht direkt von der Spielesoftware unterstützt wird. Wer ein Modem hat, kann sich neue und aktualisierte Trei-

ber oft aus Mailboxen oder Online-Diensten oder aus dem Internet besorgen. Wir haben für Euch einige der wichtigsten Hardwarehersteller herausgesucht.

Firma	Telefon	Mailbox	CompuServe	WWW/Internet
ATI	0 89/46 09 07 77	0 89/46 09 07 76	GO ATITECH	<a href="http://www.atitech.ca">http://www.atitech.ca</a>
Creative Labs	0 89/9 92 87 10	0 89/9 57 72 37	GO BLASTER	<a href="http://www.creaf.com">http://www.creaf.com</a>
Diamond	0 81 51/26 62 40	-	GO DMNDONLINE	<a href="http://www.diamondmm.com">http://www.diamondmm.com</a>
ELSA	02 41/9 17 72 13	02 41/9 17 79 81	GO ELSA	<a href="http://www.elsa.de">http://www.elsa.de</a>
EsCom	0 62 52/70 95 00	0 62 52/70 96 50	-	<a href="http://www.escom.nl">http://www.escom.nl</a>
Gateway 2T	01 30/82 08 40	01 30/82 94 42	GO GATEWAY	<a href="http://www.gw2k.com">http://www.gw2k.com</a>
Hercules	0 89/89 89 05 73	0 89/89 89 05 76	GO HERCULES	<a href="http://www.hercules.com">http://www.hercules.com</a>
Logi	0 89/89 46 73 00	0 89/89 46 74 67	GO LOGITECH	-
Matrox	0 89/61 44 74 33	-	GO GRAPHVEN	<a href="http://www.matrox.com">http://www.matrox.com</a>
Media Vision	0 89/61 38 14 50	0 89/61 38 13 96	GO MEDIAVISION	-
MicroSoft	0 89/31 76-0	-	GO MICROSOFT	<a href="http://www.microsoft.com">http://www.microsoft.com</a>
Miro	05 31/2 11 36 66	05 31/2 11 31 12	GO MIRO	<a href="http://www.miro.com">http://www.miro.com</a>
Orchid	0 89/6 88 16 86	0 2132/8 00 75	GO ORCHID	<a href="http://www.orchid.com">http://www.orchid.com</a>
Spea	0 81 51/26 62 40	0 81 51/1 29 21	GO SPEA	-
Vobis	0 24 05/4 44 43 44	0 24 05/9 40 47	GO VOBIS	<a href="http://www.vobis.de">http://www.vobis.de</a>



# So werten wir!

**Name**  
Logo- so heißt das Spiel

**Genre**  
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

**Hersteller**  
Wer hat's programmiert?

**Niveau**  
Leicht, mittel oder schwer?

**Preis**  
Purzelt erfahrungsgemäß immer

**Spieler**  
Wieviel?

**Sprache**  
Oft testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

**Prozessor**  
Je schneller je besser...

**Grafik**  
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

**Sound**  
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio

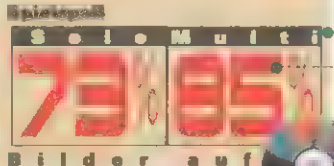
## Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser großen Wert darauf, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerks orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso neu wie wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name	Carrier Strike Force		
Genre	Simulation		
Hersteller	Empire/Rowan		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓	✓	
Anleitung	geplant	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✓
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD A
	✓	✓	

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Joystick
	keine

Grafik	65%
Sound	77%



**System**  
Das nötige Betriebssystem

**Festplatte**  
So viel belegt das Spiel

**RAM-Bedarf**  
Soviel sollte mindestens drinstecken

**Steuerung**  
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun

**Extras**  
VR-Head, SVGA, Netzwerk

**Grafik**  
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

**Sound**  
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

**Multiplayer**  
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel

**Spielspaß**  
Die wichtigste Wertung überhaupt!

**PP-CD**  
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (für die Werbung...)



**Die Meinung des Testers.** Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Laufzeit des Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!

**SUPER**



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.



**Knut Gollert**  
kn



**Sascha Gills**  
sg



**Ulrich Smidt**  
us



**Hartmut Ulrich**  
hu



**Frank Houkemes**  
fh



**Michael Galuschka**  
mg



**Peter Steinlechner**  
ste



1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe nicht gefallen

2 Folgendes hat mir an der Ausgabe \_\_\_\_\_ am besten gefallen

3 Ich wünsche mir für die nächste Heft folgende Themen

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung

# 3 gute Gründe für ein Abo



## CD-ROM für Mac - PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (via [navigo@navigo.de](mailto:navigo@navigo.de) oder [navigo@navigo.de](mailto:navigo@navigo.de))

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alte Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht. Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

NAVIGO  
10007 Berlin  
Tel. 030 25 11 11 11  
E-Mail: [navigo@navigo.de](mailto:navigo@navigo.de)  
Internet: [www.navigo.de](http://www.navigo.de)



Bitte  
mit 80 Pf  
frankieren

Antwortkarte

**Power Play  
Redaktion  
MagnaMedia Verlag  
Postfach 1304  
D-85531 Haar bei München**

Bitte  
mit 80 Pf  
frankieren

Antwortkarte

**Power Play  
Abonnement-Service  
D-74168 Neckarsulm**

## POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

Meine Adresse

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

## POWER PLAY ABOKARTE

☐ Ja, ich will Power Play ohne CD für nur DM 70,80 Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 94,80)

☐ Ja, ich will Power Play Extra mit CD für nur DM 138,- Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 162,-) Lieferung per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

DH1085

Datum 1. Unterschrift 2. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung dieser Beilage schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift

Überweisung nach Erhalt der Beilage

Bequ coast

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

☒ Grafik ☒ VGA ☒ MidRes ☒ SVGA  
☒ Sound ☒ S'Blast ☒ GMidi ☒ CD A

Sound Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio

79 85  
Bilder auf



Die wichtigste Wertung überhaupt!

**PP CD**  
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test

richteten Kreisen auch "Spielespaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: **JETZT bestellen (für die Weeberung...)**



**SUPER**

**Die Meinung des Testers.** Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Laufzeit des Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. **ACHTUNG:** Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

**Kids only**

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.



**Knut Gollert**  
kn



**Sascha Ollas**  
sg



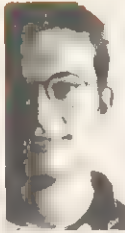
**Ulrich Smidt**  
us



**Hartmut Ulrich**  
hu



**Frank Heukemes**  
fh



**Michael Galuschka**  
mg



**Peter Steinlechner**  
ste

# EVOCATION

## Zwischen Traum und Wirklichkeit

Ausgezeichnet



mit dem  
ENIGMA Award  
1995

### CD-ROM für Mac + PC

Bitte fördern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbare Mac- & PC-Versionen).

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeerscheinung unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

NAVIGO  
Friedrichshagen 1000 003  
80887 München  
FAX: 089 30000 00 00  
TÜBINGEN: 07141 90000  
Kontakt: 089 30000 00 00



## WING

# COMMANDER IV

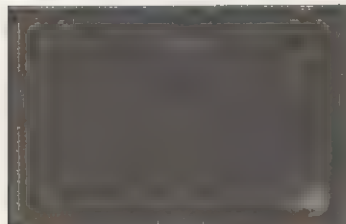
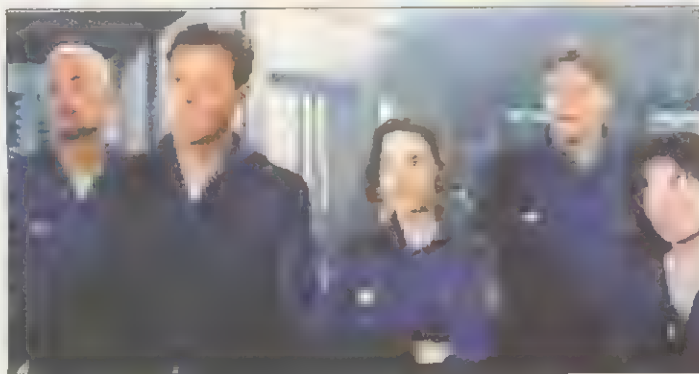
## The Price of Freedom

**Holt Popcorn und Cola 'raus! Ohne die störenden interaktiven Flugsequenzen ginge WC IV glatt als Spielfilm durch.**

**E**ndlich Frieden! Nach Jahrzehnten von Gewalt, Zerstörung und Verlust wurde der Krieg der Menschheit gegen die Katzen durch Colonel Blairs legendären Flug nach Kilrah ein für alle mal entschieden. Das Ergebnis ist bereits Spiele-Geschichte: Kilrah wurde zerstört, die überlebenden Kilrathi unterwarfen sich ob Blairs augenscheinlicher Tapferkeit sogleich ihrem Bezwingen und schnurrten fortan bestenfalls als friedliche Raumhändler durch die Weiten des Alls. Alles schön, alles gut, alles friedlich, könnte man jedenfalls meinen. Gäbe es da nicht diese Softwarefirma in Texas, die gar nicht daran denkt, Colonel Blair in den Ruhestand treten zu lassen, solange es auf dem Planeten Erde noch

genügend solvente PC-Spieler gibt, die nach einer Fortsetzung der Abenteuer des abgehalfterten Jedis lechzen. Da Chris Roberts sich auch diesmal nicht den Platz auf dem Regiestuhl für die Movie-Sequenzen nehmen ließ, strotzt Wing 4 nur so vor Superlativen: Die Produktionskosten werden mit nunmehr zwölf Millionen Dollar angegeben, die Filmschnipsel wurden auf 35mm Kinofilm aufgenommen und gleich zwei Hallen in den Ren-Mar-Studios in Hollywood waren mit der Produktion wochenlang beschäftigt. Zur Story: Colonel Blair führt nach Ende der Kilrathi-Kriege ein geruhames Leben als Farmer auf einem öden Planeten am Rande der Galaxis. Aber bevor er endgültig zum Träcker-Piloten wird, läuft ihm in seiner Stammkneipe Major Todd "Maniac" Marshall (Tom Wilson) über den Weg, mit dem offiziellen Auftrag, Blair aus der

Die  
Hauptgang  
(v.l.): Dekker,  
Hawk,  
Panther,  
Maniac und  
Gee



Cockpits gibt es in Wing IV leider nicht. Ihr müßt mit MUDs Vorlieb nehmen.



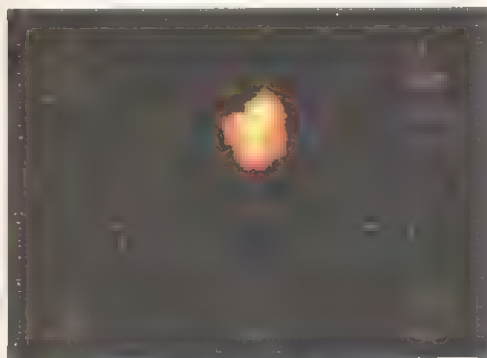
**Völlig neu: Hier werdet Ihr über die Fähigkeiten Eurer Wingman aufgeklärt und teilt die Teams ein**

**Da glüht der Pentium... Bei rechenintensiven Bildern wie diesem, geht selbst ein 133er in die Knie.**



**Im Inneren der Capital-Ships herrscht Detailfülle wie nie**

Reserve in den aktiven Dienst zurückzuholen. Ohne langes Zögern schwingt sich Blair ins Cockpit und begleitet Maniac zum konföderierten Träger "Lexington". Hier trifft er zunächst auf einen alten Bekannten: Captain Eisen (Jason Bernard) ist der kommandierende Offizier des Trägers und weicht unseren Helden in die Situa-



**Trotz Vakuum dröhnen die Explosionen pompös durchs All**



**Eklig: Blair und Dekker landen auf einem biowaffenverseuchten Planeten**

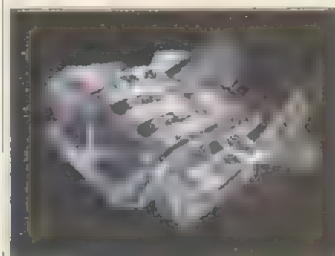


**In der "Großen Versammlung" wird über Krieg oder Frieden mit den Grenzwelten abgestimmt**



## JAGER

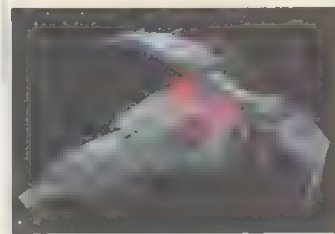
Neue Flieger killen gut. Neben den altbekannten Maschinen aus Wing III fliegt Ihr u.a. in diesen Babies durch die Gegend.



**Avenger: Schwerer Jagdbomber fürs Grobe**



**Unsubest: Der leichteste Allroundjäger**



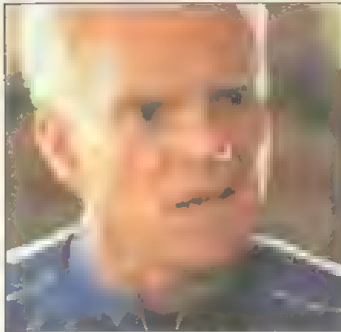
**Dragon: Der Tarnkappenjäger der "Black Lance"**



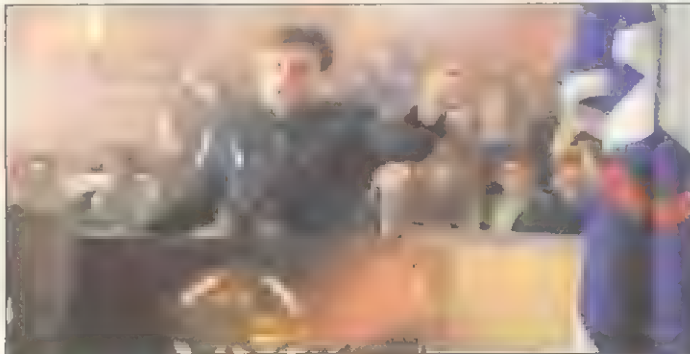
**Vindicator: mittelschwerer Jäger, kann auch Torpedos tragen**



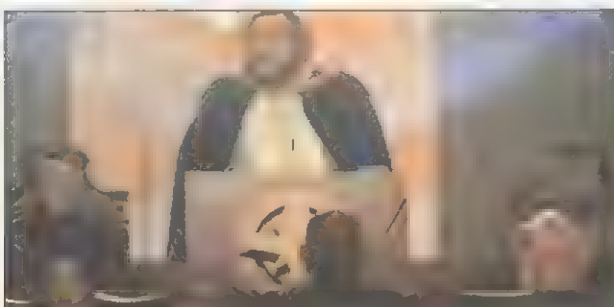
## Vom PC nach Hollywood. Byte-Künstler Chris Roberts plant WC V als Kinofilm.



Gestirnte Stars: Mark Hamill und Malcolm McDowell



**Ja, wen haben wir denn da? Wie weitland Alfred Hitchcock übernahm auch Chris Roberts einen Mini-Furt in Wing IV.**



**Auch John Rhys-Davis ist wieder mit von der Partie. Er taucht allerdings fast nur in In- und Extro auf.**



**Unsere Dragon startet von der Intrepid. Der Geheim-Jäger taucht erst später im Spiel auf.**



tion ein. Unidentifizierte Jäger haben immer wieder in den Randbereichen der Konföderation, den sogenannten Borderworlds, unbewaffnete Konvois angegriffen und Überfälle auf Kriegsschiffe der Konföderation geflogen. Tausende von Zivilisten mußten sterben, und so wie es aussieht, sind die Grenzweltler verantwortlich für die Angriffe. Im Lauf der Handlung stellt sich jedoch bald heraus, daß die Schuldigen an anderer Stelle sitzen: Verräter höhnen die Konföderation von innen aus und benutzen die friedlichen Grenzweltler als Sündenböcke für ihr verbrecherisches Tun. Nachdem eine ganze Reihe Eurer alten Kameraden zum "Feind" übergelaufen ist,

werdet auch Ihr vor die Wahl gestellt, auf welcher Seite Ihr künftig stehen wollt. Mehr von der Story zu verraten hieße, Euch den Spaß an Chris Roberts' "Spiel"-Film zu verderben, also schaut's Euch gefälligst selber an! Ach ja: Fliegen müßt Ihr in Wing 4 ja auch noch: Neben den aus Teil drei bekannten Jägern stehen Euch noch diverse Standardjäger und der hochgeheime Dragon-Prototyp zur Verfügung, der sogar über eine Tarnkappenvorrichtung verfügt. Die Cockpits fielen dem Rotstift zum Opfer, lediglich die HUDs der Flieger bekommen wir im Spiel zu sehen. Die 3D-Engine wurde noch einmal überarbeitet und die Objekte mit extraschmucken Texturen überzogen. Auch die unansehnlichen Bodenmissionen aus "Heart of the Tiger" wurden grafisch kräftig aufgemöbelt: Statt silberner Planetenoberflächen erwarten Euch nun bewaldete Dschungelplaneten, auf denen sich Panzer, Gebäude und andere Bodentruppen tummeln. Im Vergleich zu den Vorgängern glänzt "The Price of Freedom" in der Missionsplanung mit einer Art Pseudo-Interaktion: So stellt Euch Eurer kommandierender Offizier vor die Wahl, an welchen Kampagnen Ihr teilnehmen wollt, und in welcher Reihenfolge Ihr dann die Missionen fliegen wollt. sg



**SUPER**

**Never change a winning team.** WC4 mag kein Innovationswunder sein, aber was soll's: Auch in der vierten Version ist der Commander besser als die meisten übrigen Computerspiele. Die Film-szenen erreichen langsam Spielfilmniveau und sind so spannend, daß kaum jemand die Kilrathi vermissen dürfte; wir haben das altbewährte Missionsbaum-System wieder, und auch die Weltraum-schlachten sind hervorragend wie eh und je: Von WC erwarte ich keine ausgefeilten Missionen à la "TieFighter", sondern aufwendige und (vor allem!) atmosphärisch dichte, packende Action mit nur leichtem taktischem Einschlag. Was wirklich stört, ist die im Vergleich zum Vorgänger deutlich schlechtere Synchronisation: Teils unpassende Sprecher, miserable Abmischung zwischen Stimmen und Hintergrund – Fans mit guten Sprachkenntnissen sei die Originalversion ans Herz gelegt.

## WING COMMANDER NOSTALGIE

## Wing Commander

Daß Ende '90 ausgerechnet die kleine Spiele-Firma Origin das Weltraumepos "Wing Commander" veröffentlichte, war in Spielerkreisen



fast schon eine Sensation: WC sorgte vom Start weg für Begeisterung. Der damals noch namenlose Held trug Namen und Callsign des Spielers, eine schnelle Identifikation mit "Mr. Bluehair" fiel also leicht. Die Handlung war relativ einfach: Im Prinzip ging es darum, das Imperium der Kilrathi zu besiegen; an die Schwierigkeit, eine Fortsetzung logisch weiterzuführen, dachte niemand. Um vernünftig spielen zu können, brauchten damalige Weltraumflieger einen 286er, empfohlen war ein 386er mit 2 MByte RAM – für damalige Zeiten eine Traumkonfiguration. Zwei sog. "Secret Missions" sorgten für Nachschub.

## Wing Cmdr. II – Revenge of the Kilrathi

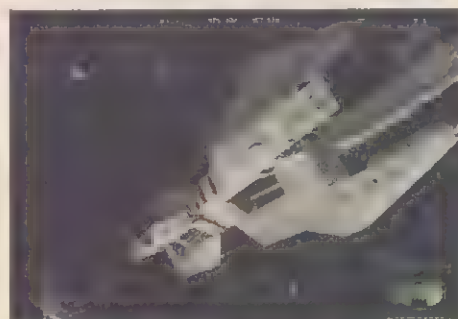
Ein gutes Jahr später erschien "Wing Commander II". Gegenüber dem Vorgänger war vor allem die Hintergrundgeschichte ausgefeilter: Tarnkappenbomber zerstören die "Tigers Claw" und nur der Held hat es gesehen – leider



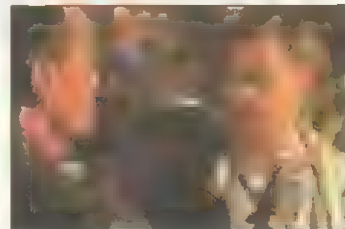
glaubt ihm niemand, und er wird auf einen Außenposten strafversetzt. Am Spiel hatte sich wenig geändert, Ihr flugt immer noch durch ein Bitmap-Universum: In den ersten beiden WC waren alle Objekte im All lediglich flache Bilder, die so geschickt bewegt wurden, daß der Eindruck von "Tiefe" entstand. Dafür verschlang das Programm mit "Speech Pack" sagenhafte 22 MByte auf der Festplatte. Auch für diesen Commander gab es zwei Zusatzdisketten: Die "Special Operations".

## Wing Commander III – Heart of the Tiger

Erst nach drei langen Jahren gab es Nachschub für "Wing Commander"-Fans: Ende '94 erschien endlich der dritte Teil "Heart of the Tiger". Die Meinungen gingen ob der vielen Änderungen allerdings auseinander: Nicht jedermann konnte mit Mark "Skywalker" Hamill in der Hauptrolle etwas anfangen, und



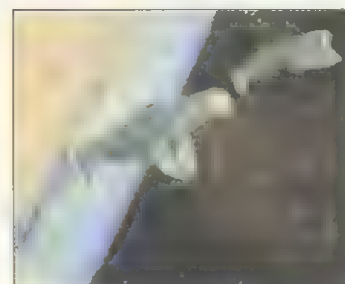
auch die Kilrathi im Muppet-Look fielen sowohl der Handlung als auch der Kritik zum Opfer – auf der letzten von insgesamt vier CD-ROMs zerstört eine in Bedrängnis geratene Konföderation kurzerhand den Heimatplaneten der Katzen. Dafür gab es für die – diesmal echte – 3D-Engine überwiegend Zustimmung: Nie zuvor gab es ein derart detailliertes Super-VGA-Universum. Am grundsätzlichen Spielprinzip hielt Origin allerdings fest, die stark actionorientierten Missionen waren nicht viel anders als bei den Vorgängern. ste



Schon im Intro macht Blair die unangenehme Bekanntschaft Scottlurs



Blair in Not: Warum unsere Held hier so unsanft angefaßt wird, verrät' ich nicht.



Bye, bye Farmer, hallo Raumpilot! Maniac und Blair verlassen den Agrarplaneten.



**Kritterface Marc Hamill** gibt zum zweiten Mal den Cmdr. Blair ab, die Spielergemeinde jubelt, und dazu hat sie auch Grund. Die Filmsequenzen schaffen es endlich, das vollmundige "interactive Movie"-Versprechen auf der Packung einzulösen: Hier seht Ihr, wohin die zwölf Millionen Dollar weitgehend geflossen sind. Ein weiteres Highlight des Raumpfliegers ist die Story, die Euch bis zur letzten Filmsequenz vor den Monitor bannt. Die Actionsequenzen wurden zwar überarbeitet, aber im Kern erwartet uns ein sechs Jahre altes Spiel. Denn am altbekannten Ablauf hat sich seit Teil eins nichts geändert. Aber was soll's, es macht immer noch einen Heidenspaß, und darauf kommt es ja an. Zum Schluß muß auch ich mich über die wenig gelungene Übersetzung aufregen und die nicht vorhandenen Cockpits bemäkeln, ansonsten gebe ich Wing 4 meinen uneingeschränkten Segen.

Name	Wing Commander IV	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	30-56 MByte
Hersteller	Origin	RAM-Ausstattung	.8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 110 Mark	Joystick	
Spieler	1	Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio

Grafik	86%
Sound	78%
Spielspaß	





# FORMULA ONE GRAND PRIX 2



**Spannung,  
Spaß und viel  
zu sehen: F1  
Grand Prix 2  
erfüllt gleich  
drei Wünsche  
auf einmal.**

## ALTER HASE

Mit "Revs" machte sich Geoff Crammond bereits auf dem C 64 einen Namen unter Rennsportfreunden. Es folgte mit "The Sentinel" ein Ausflug in fremde Gefilde, bevor er mit "Stunt Car Racer" und dem ersten Teil von "Formula One Grand Prix" zwei weitere Motorsport-Hits ablieferte.

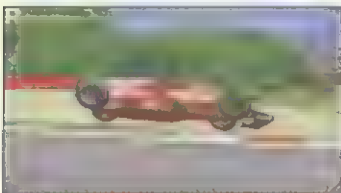
Die Formel 1 hat's geschafft: 1995 sahen 45 Milliarden Menschen auf der ganzen Welt die 17 WM-Läufe. Damit avancierte der Grand Prix-Zirkus zur erfolgreichsten Fernseh-Sportart überhaupt. Gründe für die ungeahnte Popularität existieren viele. Neben dem packenden Sport mit spannenden Rennen trug dazu auch sicherlich die unheilvolle 1994er Saison bei. Als trauriger Höhepunkt einer ganzen Unfallserie starben in diesem Jahr in Imola der Österreicher Roland Ratzenberger und der dreifache Weltmeister Ayrton Senna, einer der größten Rennfahrer aller Zeiten. Aus deutscher Sicht war an dieser Saison natürlich vor allem der erste WM-Titel "unseres" Michael Schumacher interessant, was

bei den Läufen auf heimischen Boden inzwischen zu einer fußballähnlichen Fan- und Rowdytumkultur führte. So wird denn auch heuer wieder eine Milliarden-schar an Fans rund um den Globus das Spektakel der PS-Boliden verfolgen, zu dessen Auftakt im australischen Melbourne Microprose die zweite Auflage seines Grand Prix-Megasellers beisteuert. Drei Jahre nach dem hervorragenden Erstling stellte das Team um Chefprogrammierer **Geoff Crammond** den Zeichen der Zeit folgend auf Super-VGA um und baute auch sonst allerhand Verbesserungen ein. Der Grundgedanke, den Formel-Motorsport möglichst ernsthaft und akkurat auf die heimischen PC-Bildschirme umzusetzen, bleibt erhalten.

Simuliert wird im zweiten Teil allerdings nicht mehr die 91er, sondern die 94er Saison, was zum einen nicht übermäßig aktuell und zum anderen aufgrund der bereits erwähnten tragischen Ereignisse auch nicht besonders glücklich gewählt ist. Wenigstens läßt man Senna nicht während der Saison sterben, sondern ersetzt ihn von vornherein durch David Coulthard.

Die Menüstruktur blieb im Groben

**Unter SVGA reicht man fast,  
wirklich in Monaco dabei zu sein**



Kommt ein Alesi geflogen...

Die Formel 1-Generation 1994:  
Williams-Honda, Footwork-  
Ford, Sauber-Mercedes, Simtek-  
Ford, McLaren-Peugeot, Ferrari,  
Lotus-Mugen, Ligier-Renault,  
Benetton-Ford, Minardi-Ford,  
Larrousse-Ford und Jordan-Hart  
(von links oben n. rechts unten)  
Tyrrell-Yamaha und Pacific-  
Ilmor sind unserer Kameras  
leider entgangen.





Eine der Kameras beobachtet den Fahrer genauestens bei der Arbeit



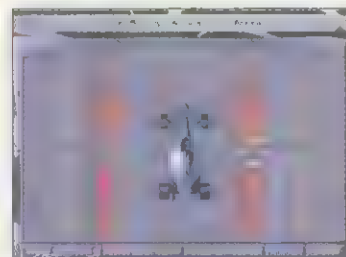
Die niedrige VGA-Auflösung verhindert auf kleineren Rechnern zu starkes Ruckeln



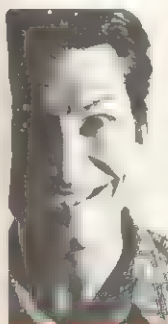
Schöner kann's auch im Fernsehen sein: Ein Ferrari schaut einen McLaren vor sich her

unverändert. Kurzentschlossene haben nach wie vor die Möglichkeit, mittels eines "Quick Race" ohne Training und dem umständlichen Tuning schnell ein paar Runden inmitten einer Horde von 25 anderen Boliden zu drehen. Formel 1-Gourmets schwelgen dagegen in den umfangreichen Optionen. Enorm ausgebaut wurde insbesondere die Werkstatt, Eure Renner sind jetzt bis hin zu jedem einzelnen Rad penibelst einzustellen, um eine wirkliche Chance auf Bestzeiten zu erlangen. Unverständlicherweise ging die Verstellspanne der Spoiler gleichzeitig von 64 auf 20 Stufen zurück. Entspricht das Chassis den eigenen Wünschen, geht es an eine der 16 Rennstrecken. Neben der Möglichkeit, die zuvor vorgenommenen Einstellungen in ein paar Testrun-

den auszuprobieren, könnt Ihr ein einzelnes Rennen fahren oder gleich die komplette Saison in Angriff nehmen. Natürlich lässt sich von der Renndistanz bis zum Intelligenzlevel der Gegner so ziemlich jeder Parameter einstellen, der den Einstieg ins Formel 1-Leben erleichtert. Ausgesprochen nützlich sind in diesem Zusammenhang die zuschaltbaren Fahrhilfen. So könnt Ihr dem Computer das Schalten und sogar das Bremsen überlassen, blendet die Ideallinie auf der Fahrbahn ein oder macht Euer an und für sich sehr fragiles Fahrzeug unzerstörbar. Aufgrund der im Vergleich zum Vorgänger deutlich gestiegenen Realitätsnähe und dem damit verbundenen erhöhten Schwierigkeitsgrad (ein Formel 1-Auto zu bewegen ist nun mal alles andere



Die Tuningabteilung hat in ihrer Komplexität mit IndyCar II gleichgezogen



**SUPER**

**Trotz toller Ansätze** gibt es für mich nach wie vor keine Simulation, die das sensible Zusammenspiel des Fahrers mit der Technik nachempfinden könnte. F1 GP2 kommt der Sache aber immerhin näher als jede andere Software – sofern man ein solides analoges Lenkrad benutzt. Endlich wirken sich gezielte Änderungen des Setup spürbar aber nicht zu irrsinnig auf das Fahrverhalten aus, endlich entspricht der Grip echten Formel-Slicks, endlich hört sich der Sound des Fahrzeugs beim Beschleunigen, Schalten und Bremsen wie ein Zehnzylinder an und klingt nicht wahlweise wie eine wildgewordene Hummel oder ein Zuchtbulle mit Blähungen. Wäre es darüber hinaus bereits möglich, auf dem PC das Gefühl für Raum und Tiefe noch zu verstärken, wie das einige Next-Generation-Konsolen mit speziellen 3D-Prozessoren bereits realisieren, käme man der perfekten Illusion schon sehr sehr nahe.

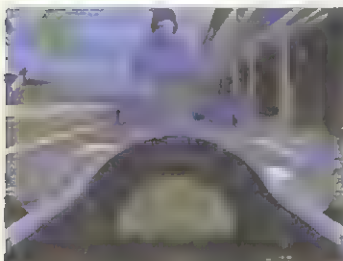


Nochmal Monaco: Hier quält sich das Feld mit knapp 60 km/h durch die enge Hafenschikane





## Grand Prix 2 übernimmt von IndyCar II die Krone der besten Rennsimulation.



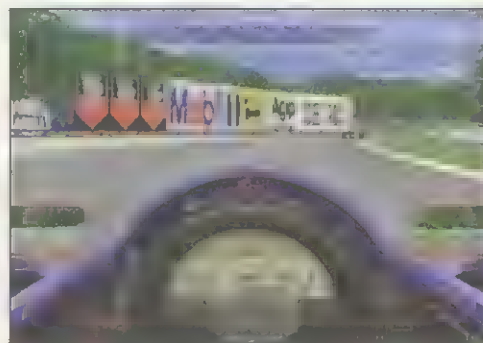
Beim Reifenwechsel und  
Nachtanken kommt es auf  
Zehntelsekunden an



Jeder Strecke wurde eine  
Übersicht spendiert



Gleich  
brachst:  
Damon Hill  
hat sich  
quergestellt



Business as usual: Werbung ist auch in  
der Formel 1 allgegenwärtig



Diesmal erwischt es Alesis  
Teamkameraden Gerhard Berger

als einfach) dürften diese Hilfsmittel bei so man-  
chem länger angeschaltet bleiben als im leichter  
zu beherrschenden ersten Teil.

Einmal auf der Strecke, fallen nach ein paar  
Runden mehrere Besonderheiten auf: Zum  
ersten natürlich die exzellente, extrem detailrei-  
che SVGA-Grafik, die allerdings erst ab einem  
gut konfigurierten 133er Pentium so richtig zur  
Geltung kommt. Zum zweiten hat Crammond  
einen der Mängel des ersten Teils abgestellt. Wer  
sich mit finsterner Miene daran zurückerinnert,  
daß unrealistischerweise nie ein Fahrzeug wegen  
technischen Defekts ausfiel, dessen Gesicht kann  
sich wieder aufhellen. In F1 GP 2 fallen die Boli-

den immer wieder aus, sogar relativ häufig. Das  
gleiche Schicksal kann aber auch Euch selbst  
ereilen. Die Replay-Funktion blieb, die Kamera-  
perspektiven haben sich mehr als verdoppelt,  
inklusive einer der echten **Bordkamera** nach-  
empfunden Sicht vom Heckflügel aus. Ebenfalls  
unverändert ließ Microprose den eigenwilligen  
Mehrspielermodus: Zwar können theoretisch alle  
26 Autos von Mitspielern gesteuert werden,  
allerdings darf dann z. B. bei einem 80-Runden-  
Rennen jeder nur zwei bis drei Runden selbst  
drehen, während der übrigen Zeit berechnet der  
Computer die Fahrt. Dank Modemunterstützung  
steht auch einem echten Zweispielerritt nichts  
im Weg. Übrigens: Unsere Prozessorempfehlung  
im Wertungskasten bezieht sich auf detailreiche  
SVGA-Grafik in annehmbarer Geschwindigkeit.  
Für den deutlich flotteren VGA-Modus "genügt"  
jeder Pentium oder ein ultraschneller 486er. mg



**Hockenheim, die lange** Waldgerade: 230 km/h, 5. Gang; 260, 270,  
6. Gang; 300, 310. Vor der Schikane hart runter bis auf 120. Doch  
dann klemmt der 6. Gang. Ich bremsen verzweifelt, quetsche den  
Wagen gerade noch so an einem Konkurrenten vorbei, bis gar nichts  
mehr geht: Getriebschaden. Ihr seht schon, Grand Prix 2 ist gna-  
denlos realistisch und unterstreicht dies mit einer fast perfekten  
SVGA-Grafik. Konsequenterweise wurden die wenigen Schwachpunkte des  
Vorgängers ausgemerzt. Endlich gibt es technische Defekte, end-  
lich mehr Kameraperspektiven, endlich detaillierteres Fahrzeugtu-  
nung. Die hohe Wertung hat sich F1 aber letztendlich mit dem genia-  
len Fahrverhalten verdient. Nach ein paar Kilometern beschleicht  
einen das Gefühl, daß sich auch ein echter Formel 1-Wagen genau  
so anfühlen muß. Für mich ist Formula One Grand  
Prix 2 schon jetzt das Spiel des Jahres.

Name **Formula One Grand Prix 2**  
Genre ..... Rennspiel  
Hersteller ..... Microprose  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 130 Mark  
Spieler ..... 1 bis 2 (gleichzeitig)  
Deutsch Englisch

Spiel			
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		40	
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓		✓
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✓		

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 10 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur,  
Joystick  
Extras ..... Modemunterstützung

Grafik ..... 85%  
Sound ..... 63%  
Spielepaß



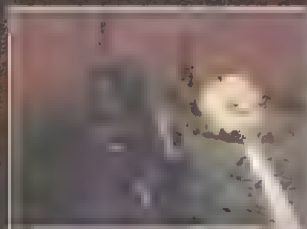
**SUPER**

# Science Fiction war gestern!

Das neue Action-Epos  
von den Flight Unlimited™-Designern

# TERRANOVA

STRIFE FÜR DIE ERDE



A LookingGlass  
Technologies  
Production

02131/6070 Fax: 02131/60711

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

FUNSOFT





## Abgedreht-komisches Jump'n'Run von "7th Level".

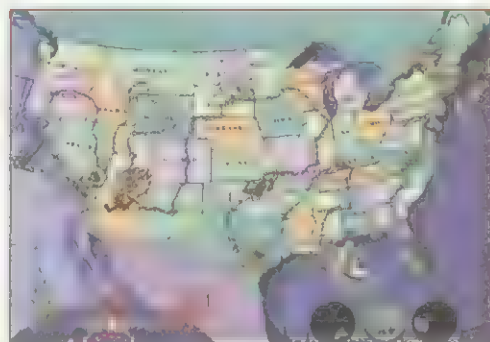


# ARCADE AMERICA

**M**onsterbacke Joey hat ein Problem. Da bekommt der kleine Nachwuchsmusikus die Chance seines Lebens und darf beim Woodstock-Festival auftreten, aber leider: Beim Versuch, ihn morgens zu wecken, sprengt sich die Begleitband in die Luft und plumpst verteilt in irgendeinen der amerikanischen Bundesstaaten. Endlich aufgewacht, hat Joey nur eine Chance: Er schnappt sich sein Auto mitsamt Bandwagen und sucht seine Kumpels.

Bevor es im eigentlichen Jump'n'Run der "Battle Beast"-Macher "7th Level" zur Sache geht, darf sich Joey auf einem Mini-Highway mit Extraleben und Munition versorgen; wenn er nicht aufpaßt und in eines der zahlreichen Hindernisse donnert, gibt's später Zeitstrafen. Endlich angekommen, fängt das Spiel an: Um seine Freunde einzusammeln, muß sich **Joey** unter Zeitdruck durch jeweils vier, fünf Bildschirme hüpfen und bestimmte Gegenstände einsammeln: Um einen Kumpel aus dem Knast Alcatraz zu befreien, braucht er z.B. einen Hammer. Dazu

legt Joey alle auffindbaren Schalter um und kämpft sich tapfer durch Extralevel. Natürlich wollen unserem Fat-Mac allerlei Monster an den Kragen: Von außerirdischen Sintatra-Kopien in Las Vegas über gefährliche gelbe Gummischlauchboote ist so ziemlich alles dabei, was typische amerikanische Kids zu Tode erschreckt. Joey



**Auf dem Highway fährt Ihr auf einer von drei Spuren**



kann seine Feinde entweder auf klassische Art mit Distanzgeschossen eindecken oder aus der Nähe mit einem gezielten Wippen der frontalen Hängepartie – im Spiel "Bauchbombe" genannt – aus den Latschen hauen. Allerdings kommt es in "Arcade America" weniger auf reine Action an: Bevor Ihr loslegt, solltet Ihr in Ruhe den besten Weg ausfindig machen. "Arcade America" läuft unter Windows 3.1/95 in SVGA von bis zu 800x600 Pixeln. Ähnlich wie in "Battle Beast" aus dem gleichen Hause, überzeugen Joeys Abenteuer durch die stellenweise umwerfend lustigen und glänzend animierten Comic-Grafiken. Highlight in der deutschen Version: Nina Hagen spricht Joeys hysterisch-besorgte Mutter. Sobald Sohnnemann an einem der übers ganze Spiel verteilten **Telefone** vorbeikommt, klingelt es und Joey wird von der liebevollen Frau Mama mit Ermahnungen überschüttet. Auch wer nicht auf die Hagen steht: Die Telefonate sind brüllend komisch und wären allein Grund genug, durch ganz Amerika zu hüpfen. ste



**Rülpse, noch 'nen Hamburger bitte,** irgendwie regt dieses Programm meinen Appetit an. "Arcade America" bietet wunderbar gezeichnete Unterhaltung der lustigsten Art, derart abwechslungsreiche und genial-komische Animationen sind leider selten. Auch das Spiel selbst überzeugt: Die Level wurden abwechslungsreich und clever designet, der Spieler muß fast immer zu Beginn überlegen, wie der Ausgang erreicht wird. Schade, daß "Arcade America" nicht ganz frustfrei ist: Da wohl kaum jemand die kniffligen Level auf Anhieb schafft, plagt der immer wieder zu absolvierende und übertrieben lange Anfahrtsweg zum eigentlichen Spiel; so lustig es ist, wenn Joeys Auto in den Allerwertesten eines riesigen Bären knallt – einmal hätte auch gereicht. Wesentlich mehr stört aber, daß absevierte Bosewichte immer wieder auftauchen, und sei es nur nach einem kurzen Extralevel

Name ..... **Arcade America**  
Genre ..... Action  
Hersteller ..... 7th Level/BMG  
Niveau ..... einstellbar/mittel  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... Win3.1/95  
Festplatte belegt ..... min. 0,4 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur,  
Joystick/Gamepad  
Extras ..... keine

**Grafik** ..... 80%  
**Sound** ..... 81%

**Spielezeit**

**73%**

# BATMAN FOREVER

**M**an spart sich als Spielehersteller viel Aufwand und teure Werbeaktionen, wenn man sich trittbrettfahrerartig an den Erfolg eines Kino-Blockbusters anhängt und die dazugehörige Computer-Adaption liefert. So geschehen bei "Batman Forever" von Acclaim. Ihr zwingt Euch in die Latexhaut des Dunklen Ritters, klemmt Azubi Robin unter den Fledermausärmel und eilt zur Rettung Gotham Citys vor den beiden latent



**Bloß nicht zuviel Abwechslung!  
Ubeltäter-Sprites von der Stange.**

diabolischen Freaks Harvey Two-Face und The Riddler durch acht grafisch düstere Level. Natürlich setzt es dabei reichlich Handkantenhiebe für die heranstürmenden Hilfskräfte des Bösen. Mit dem "Batrope" schwingt Ihr zwischen den Stockwerken eines Levels hin und her. Auch Sammlerqualitäten sind gefragt: PowerUps stärken die Heldenbrust, während die vereinzelt Fragezeichen-Icons kleinere, als Wortspielereien verschlüsselte Tips geben. Atmosphärische Pluspunkte heimst "Batman Forever" für die Musik und die gerenderten Cutscenes ein. Das Spiel an sich rangiert zwar noch anderthalb Klassen über dem schnarchigen Kollegen "Separation Anxiety", dennoch begleitet Euch der Murks auf Schritt und Tritt: Trotz digitalisierter Schauspieler bewegen sich die Charaktere ruckartig und unnatürlich, bei mehr als drei Sprites gleichzeitig bekommt das Scrolling Geschwindigkeitsprobleme, die Steuerung ist unpräzise. Allgemein schlafwandelt das "dynamische Duo" in eher behäbigem Tempo über den Screen. Mein Rat: Laßt das Cape lieber im Schrank hängen! us

Name .....	<b>Batman Forever</b>
Genre .....	Acclaim
Hersteller .....	Action
Niveau .....	einstellbar
Preis .....	ca. 120 Mark
Spieler .....	1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	
Sound	S'Blast	GMidi CD-A
	✓	
System		DOS
Festplatte belegt		36 MByte
RAM-Ausstattung		4 MByte
Steuerung	Tastatur	Joystick
Extras		keine

<b>Grafik</b>	44%
<b>Sound</b>	60%
<b>Spielspaß</b>	

47%

# Test 'N Take

Computer & Videospiele

at 89 95 Mago  
Mechw 35

030 - 15.10.11  
Brunnensstr. 5-1, Berlin-Wedding  
Kfz Nr. am U-Bahnhof Bernauer Str.  
dt 89,95

<b>Computer- &amp; Videospiele</b>		<b>cilprakt am</b>	
<b>PC-CDROM</b>			
11th Hour	dt 89 95	Diskworld	dt 89 95
3D Ultra Pinball	dt 69 95	Dungeon Keeper	dt 89 95
A V Networks	dt 99 95	Dungeon Master II	dt 89 95
Across the Rhine	dt 99 95	Earth Siege 2	da 79 95
Albion	da 89 95	Earthworm Jim	dt 69 95
Alien Odyssey	dt 79 95	Fight unlimited	dt 69 95
Aliens	dt 89 95	Empire 2	e 99 95
Ascendancy	dt 79 95	F1 Grand Prix 2	da 79 95
Apache Longbow	dt 79 95	FX Fighter	dt 79 95
Battle Isle 3	dt 89 95	FIFA Soccer '96	dt 89 95
Benjamin a Steel Sky	dt 79 95	Fade to Black	dt 89 95
Bioforge	dt 89 95	Frankenstein	dt 79 95
Bling	dt 19 95	Fugger	dt 89 95
Braindead 13	dt 99 95	F.U.I. rattle	da 79 95
Burn Cycle	dt 79 95	Gabriel Knight 2	dt 79 95
Burning Steel 3	dt 89 95	Hand of Fate	dt 29 95
<b>Caesar II</b>	dt 89 95	Hartley Jumperjet	aa 99 95
Carnegie Disaster	dt 99 95	Hattrick	dt 49 95
Champ Manager 2	dt 99 95	Hexen	dt 39 95
Command Ace of Deep	da 99 95	Hi Octane	dt 89 95
Command & Conquer	da 89 95	Iron Cross	dt 89 95
<b>Comm.&amp;Conq.MissDisk</b>	dt 29 95	Jagged Alliance	dt 89 95
Crusader No Remorse	dt 89 95	Kings Quest 7	dt 89 95
Cyber 2	dt 89 95	Lands of Lore 2	dt 89 95
Cybermage	dt 79 95	Last Dynasty	dt 99 95
Daggerfall	da 89 95	Lemmings 3D	da 89 95
Descent	da 89 95	Live Action Football	dt 99 95
Destruction Derby	dt 79 95	Lords of Midnight	da 69 95
		Marta Coil	da 89 95
		Machivelli - The Prince	at
		Magic Carpet 2	dt 89 95
		Mechwarrior 2	dt 89 95
		<b>Mechwarrior 2 MissDisk</b>	dt 39 95
		Myst	dt 69 95
		Navy Strike	dt 99 95
		NBA Jam '96	dt 89 95
		NBA Live '96	dt 99 95
		Need for Speed	dt 89 95
		NHL Hockey '96	dt 29 95
		Panzer General	dt 69 95
		Panzer General 2	dt 89 95
		PGA Tourgolf '96	da
		<b>Phantasmagoria</b>	dt 89 95
		Rampart Wizard 2000	aa 69 95
		Pole Position	da 79 95
		Police Quest SWAT	dt 69 95
		Powerhouse	dt 89 95
		Prisoner of Ice	dt 59 95
		<b>Pro Pinball</b>	da 69 95
		Rebel Assault II	da 79 95
		Raidle of Master Lu	da 59 95
		Ridge Racer	da 69 95
		Sensible Golf	dt 69 95
		Shell Shock	dt 79 95
		Shogun	dt 99 95
		Sim City 2000	da 89 95
		Sim Isle	dt 89 95
		Sim Town	dt 109 95
		Simon Sorcerer I&2	da 99 95
		Space Marines	da
		Space Quest 6	dt 89 95
		Spy Craft (ca April)	dt 89 95
		Star Trek A Final unity	dt 89 95
		<b>Stonekeep</b>	aa 79 95
		Su 27 Flinker	da 69 95
		Terminator Velocity	dt 79 95
		<b>Terminator Future Shock</b>	dt 79 95
		Tfx EF 2000	dt 79 95
		The Dig	da 89 95
		Thundrescape	dt 79 95
		Tie Fighter	dt 69 95
		Tilt	da 99 95
		<b>Top Gun</b>	dt 89 95
		US Navy+MarineFighters	dt 89 95
		Virtua Pool	aa 29 95
		Ultima 7	aa 29 95
		Ultima underworld	da 89 95
		Vortex Quantum Gate 2	dt 89 95
		Warcraft 2	dt 79 95
		Warhammer	e 94 95
		Warriors 2 deluxe	da 79 95
		Warsors	aa 69 95
		Wetlands	da 69 95
		Whitehaven	dt 69 95
		Wing Commander III	dt 99 95
		Wing Commander IV	dt 79 95
		Wipe Out	dt 99 95
		X Com Terror ft Deep	da 69 95
		Z	da
		Zork (ca April)	dt 89 95

Preis der angeführten Spiele ist für die Standardversionen angegeben. Die Preise sind ohne Versandkosten. Für Bestellungen außerhalb Deutschlands addieren Sie bitte den Porto und die Mehrwertsteuer.

**79 95**

und viele andere Titel auf Anfrage Druckkostenlos! [www.kunst-und-technik.de](http://www.kunst-und-technik.de)

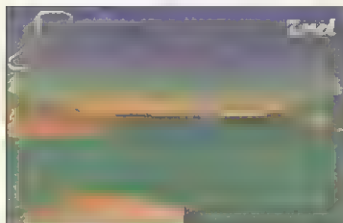
030-627 09 154

**154 Terminator** Future Shock **79,95**  
Mellozer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz  
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00



# BIG RED RACING

**Mit dem Abschleppkran über Stock und Stein – Domark lädt Euch zu einem wirklich ungewöhnlichen Rennspiel ein.**



Die Grafik ist teilweise arg schlicht geraten und in häßliche Farben getaucht



Auf dieser etwas eckigen Erdkugel sucht Ihr Euch den Kurs aus

Hubschrauber, Hovercraft-Boote, Mondbuggies oder auch sechsrädrige Amphibienfahrzeuge hatten bislang eigentlich überhaupt nichts gemeinsam, außer, daß sie alle der menschlichen Fortbewegung dienlich sind. Diesem bedauernswerten Zustand bereitete das mittelenglische Programmiererteam Big Red Software nun ein Ende und vereinte diese und noch ein Dutzend andere, ebenso skurrile Fortbewegungsmittel in einem Rennspiel unter dem Namen „Big Red Racing“. Richtig spacig geht es auch auf den über 20 Rennstrecken zu. Neben jedem Erdteil wurden ebenso die unendlichen Weiten des Alls mit eigenen Kursen bedacht: Auf dem Mond läßt es sich wegen der geringeren Schwerkraft besonders gut über die Schanzen hüpfen. Etwas anders als gewohnt geht es im Tournament-Modus ab. Es gibt keine Meisterschaftspunkte, die unter den sechs teilnehmenden Fahrzeugen verteilt werden, nur der Sieg zählt. Für das Erreichen der nächsten Runde mit neu verfügbaren Strecken ist eine ständig steigende Siegquote notwendig.

Technisch griff Big Red Software tief in die Trickkiste. Um das Tempo der 3D-Grafik möglichst schnell zu halten, sind die Flächen nicht von vornherein texturiert, sondern erscheinen zunächst als nackte Polygone in der Landschaft. Erst nach einer einstellbaren Verzögerung legen sich die Pixelmuster auf die Objekte. Wer trotzdem mit Geschwindigkeitsproblemen kämpft, kann den Bildschirmausschnitt bis hinunter zum Postkartenformat verkleinern. Andersherum können Rennfans mit einem dicken Pentium unter der Haube in einen kaum schöneren Super-VGA Modus schalten, der aber nur auf wirklichen Sprintern ab 100 MHz aufwärts erträglich schnell läuft.

mg



Der Muldenkipper ist eines der spannendsten Autos im Spiel, hier springt er in voller SVGA-Pracht

Aus der Cockpitperspektive manövrieren sich die Fahrzeuge spürbar schwieriger



Selten ist mir eine Bewertung ähnlich schwer gefallen wie diesmal. Zu sehr wechseln sich Höhepunkte und Schwachstellen bei Big Red Racing ab. Hauptsächlich in puncto Grafik hinkt es trotz SVGA-Option dem Standard ein paar Reifenbreiten hinterher und beweist ganz nebenbei, daß "schlicht" nicht automatisch "schnell" heißen muß. Da überzeugt die von allem unnötigen Ballast befreite Raserei schon eher durch ihre inneren Werte. Die größtenteils abgedrehten Fahrzeuge – ich steh' besonders auf den Muldenkipper – in Verbindung mit den reichlich vorhandenen, abwechslungsreichen Strecken sorgen für wochenlanges Rennvergnügen. Besonders groß dürfte die Anhängerschaft bei den Multiplayerfreunden sein, die Big Red Racing vom Splitscreen über zwei Modemvarianten bis zur Netzwerkunterstützung mit allen möglichen Varianten verwöhnt. Und das ist mir dann gerade noch ein Lächeln wert.

Name ..... **Big Red Racing**  
Genre ..... Rennspiel  
Hersteller ..... Domark  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		25
empfohlen		50
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 40 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... Modem-/Netzwerkunterstützung

Grafik ..... 64%  
Sound ..... 70%



**Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294**

10 U's for Pinball	DA	65.90	Fifa Soccer 96	DV	79.90	Rivers of Dawn	DV	67.90
17th Hour	DA	89.00	Flight of Amazon	DV	79.90	Saints & Sinners	DV	55.90
1942 Pacific Gold	DA	89.00	Flumpstumper 5 1/2	DV	103.90	Schweichtfahrt	DV	79.90
A 1 Networks	DA	82.90	- BAD Flight Show	DV	75.90	Screamblat	DV	51.90
Acas of the Deep	DV	77.90	BAO Tower	DV	79.90	Sensible Golf	DA	62.90
Across the Rhine	DV	53.90	- Form One Grand Prix 2	DA	94.90	Sensate World of Soccer	DV	75.90
Adventures Deluxe	DA	89.00	Frankenstein	DV	82.90	Serious Sam	DV	65.90
Alien-640 Longbow	DA	84.90	- Front P. Football 96	DA	65.90	Sheshook	DV	75.90
Alpha	DV	79.90	- Gabriel Knights 2	DV	75.90	Shivers	DV	79.90
Aliens	DV	69.90	- Gene Wars	DV	79.90	Silent Hunter	DV	63.90
Alien Odyssey	DA	69.90	- Gene Fishing	DV	79.90	Silent Strike	DV	103.90
Along the Dark 1 + 2 DV	DV	69.90	Grand Prix Manager	DV	85.90	Simon 1 Soccerer 2	DV	65.90
- Angel Devil	DV	62.90	Harpoon 2	DV	75.90	(film Edition-Incl. T-Shirt)		
Anvil of Dawn	DV	67.90	Hattrick (likanon)	DV	78.90	Space Mannes	DV	68.90
Apache Longbow	DV	69.90	Heart of Darkness	88.90	- St. Thomas	DV	55.90	
Archie	DV	69.90			- Star Trek: Next Manual	DV	75.90	
Archibald Applebroke	DV	69.90			Star Trek: Omy. Pde.	DV	75.90	
Ascendancy	DA	77.90	<b>DIE FUGGER 2 75.90</b>		Star Trek A final	DV	72.90	
- Assault Fugs	DA	69.90	<b>OSER MAGE 80.90</b>		Steel Panthers	DV	67.90	
B 17 Flying	DV	13.50	<b>WANG IV 80.90</b>		Stonekeep	DV	69.90	
Battle Isle	DV	69.90	<b>COMMANDER 99.90</b>		- Top Gun 2	DV	75.90	
Battle Line	DA	71.00	<b>FORMULA ONE 94.90</b>		- Tempest 2000	DA	59.90	
Beav's & Butthead	DV	65.90	<b>GRAND PRIX 2 94.90</b>		- Terminator F Shock DA	DA	75.90	
Bermuda Syndrome	DV	77.90			TFX Euro 2000	DV	82.90	
- Big Red Racing	DV	69.90			The Dark Eye	DV	75.90	
Bling	DV	59.90			The Drive	DV	73.90	
Bioforce	DV	59.90			This means War!	DV	86.90	
Blurful	DV	62.90			- Thunderhawk 2	DV	75.90	
Bundesliga M. Hattrick	DA	56.90			- Thunderscape	DV	69.90	
Bunsen - T. 100	DA	69.90			- Top Gun	DV	75.90	
Burning Steel 3	DA	44.90			Top Pinball	DV	56.90	
- Burning Steel 4	DA	69.90			Time Gate 1 Knights Ch	DV	79.90	
Casus 2	DV	77.90			- Top Gun Fire at Will	DA	82.90	
Casus 3	DV	77.90			- Top Passage	DV	75.90	
Capitaphon Duxeter	DA	89.00			- Touché St. Musketer	DV	68.90	
Capitaphon Duxeter	DA	89.00						

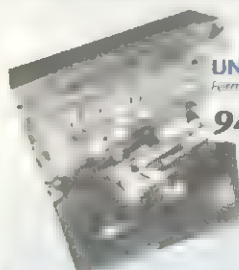
Barbaric Strike Force	DV	82 90	Krypton Egg	DA	44 90	Warrior 2	DV	74 90
Casino Delude	DA	49 90	Janka 186 pro	DA	74 90	Werewolf vs Coman	DV	76 90
Championship Manager 2	89 90	Course CG Hill	51 90	Wetlands	DA	73 90		
Championship Pool	30 90	Course Mauna Kea	51 90	Whales Voyage 2	DA	58 90		
Chevy Esc F 16	DV	62 90	Little Big Adventure	DV	69 90	Wing Lemboke Futsal 1	72 90	
Chivalry 2nd SWORD	DV	75 90	Loon	DV	69 90	Wing Commander 3	79 90	
Chromaster	DA	75 90	Loon	DV	29 90	Wing Commander 4	99 00	
Civil War/America...	DV	82 90	Lost Eden	DV	75 90	Worms	DV	65 90
CivNet	DV	89 90	Mad News	DV	67 90	Woodruff v the Shob	DV	71 90
Civization	DA	62 90	Mad TV	DV	23 90	WWF Wrestle Mania 4	89 90	
Clean Power	DA	46 90	Mad V 2	DV	73 90	X-Wing	DA	67 90
Cleaning House	DA	23 90	Magic Carpet 2	DV	79 90	X-Wing Enhanced	68 90	
Colonization	DV	85 90	Manac Wars	DV	35 90	X-Fighter US	DV	86 90
Comanche incl Miss	DV	44 90	Mechwarrior 2	DV	75 90	Xen Raiders	DA	68 90
Command & Conquer	DV	87 90	Missio Disk	DV	42 90	X*2	DV	71 90
Com Mod Disk	DV	29 90	Mistake Gurus 2	DA	47 90			
Com on Disk engl	DV	39 90	Micro Me 2, Special	DV	47 90			
Conqueror & 1081	DV	75 90	Millenia	DV	82 90			
Crusade	DV	79 90	Missio Critical	DA	76 90			
Crusade No Remorse	DV	79 90	Monopoly	DV	82 90			
Cyber 2	DV	75 90	Motor Coll	DV	82 90			
Cybermage	DV	80 90	Musik Central 96	DV	85 90			
Cyberstorm	DA	71 90	Nasty	DV	68 90			
Daggerfall	DA	81 90	Nascar Track Pack	DA	41 90			
Day of Tentac	DV	35 90	Navy Strike	DV	95 90			
Deadly Encounter	DV	89 90	Navy Live 96	DV	95 90			
Deadline	DV	89 90	NBA Jim Tournament	DV	87 90			
Death Gate	DA	75 90	Need for Speed	DV	81 90			
Der Clou + Profidisk	DA	29 90	NHL Hockey 98	DV	81 90			
Der Partner	DA	34 90	North + South	DV	12 90			
Der Partner 2	DA	34 90	Oldskull	DV	68 90			
Der Reizer	DV	75 90	Panzer General 2	DA	29 90			
Der Seelensturm	DV	65 90	Perfect Pinball	DA	29 90			
Der Talsmann	DV	66 90	Scenario + Editor	DA	42 90			
Destruction Derby	DA	89 90	PGA Tour Golf 98	DV	82 90			
The Eagle	DV	75 90	Phantasma	DV	82 90			
Die Siedler Classic	DV	75 90	Pinball Island	DA	59 90			
Die Siedler 2	DV	79 90	Pinball Wizard 2000	DV	68 90			
Dime City	DV	79 90	Pinball World	DA	61 90			
Discovered	DV	75 90	Pinates Golf	DA	39 90			
Dismal	DV	79 90	Police Quest 3,5"	DA	71 90			
Druidentanz	DV	62 90	Police Quest Swat	DA	49 90			
Duke Nukem 3D	DA	85 90	Prince of Persia Coll	DV	82 90			
DSA 3 Schichten über Riva	DA	85 90	Prisoner of Ice	DA	59 90			
Bungoon Kasper	DV	85 90	Pro Pinball	DA	59 90			
Dungeons Master 2	DV	79 90	Psycho Pinball	DA	74 90			
Earthquake 2	DA	71 90	Psyche Detective	DA	74 90			
Empire 2	DA	64 90	Quarterback Attack	DA	78 90			
ESPN Extreme Games	DA	69 90	Quest for Fame	DA	87 90			
Evocation	DV	69 90	Raidix	DA	55 90			
Exterminator 7	DV	69 90	R					

<b>CREATIV LABS:</b>		TOSHIBA 3601B 4x, SCSI.....	525.
SB 16 Value Edition pnp.....	165.-	SONY CDU 77E 4x, AT.....	219.
SB 32 PnP.....	259.-	<b>JOYSTICK's</b>	
SB AWE32 PnP.....	415.-	<b>GRAVIS</b>	
PhoneBlaster V.34.....	529.-	Analog pro schwarz.....	59.
<b>ROLAND</b>		Gamepad.....	42.
SCD 10.....	275.-	Thunderbird.....	93.
SCD 15.....	399.-	Firebird.....	109.
<b>YAMAHA</b>		<b>THRUSTMASTER</b>	
DB 50 XG.....	195.-	XL-Action.....	65
SW 20 PC SoundEdge.....	159.-	F16 Flight.....	239.
YST-M5 Stereolautsprecher.....	95.-	F16 TOS.....	269
YST-MSW 10.....	195.-	Formula T2 Lenkrad.....	269.
<b>GRAVIS</b>		<b>CH-PRODUCTS</b>	
Ultrasound ACE.....	159.	Flight Stick Pro.....	125
Ultrasound PnP.....	229.-	Virtual Pilot Pro.....	175.
Ultrasound pro PnP.....	319.-	Rudder Pedals Pro.....	197.
<b>CD-ROM Laufwerke</b>		<b>LOGITECH</b>	
MITSUMI FX 600, 6x.....	285.-	Wingman extrem.....	85.
CREATIV 6x incl. Controller.....	249.-	Wingman light.....	52.
PIONEER DR-U 12 4x, AT.....	319.-	<b>Microsoft</b>	
PIONEER DR-U 12 4x, SCSI.....	319.-	Sidewinder 3D pro.....	92.
TOSHIBA 5302B 4x, AT.....	225.-	Sidewinder 3D pro incl. Fury 3.....	115.

Stammkunden, Rechnung	DM 6,50	Nachnahme + 3 - Züge	DM 9,90
Vorauskasse	DM 6,50	Ausland - Vorauskasse	DM 18,00

**SPIELE GAMES**[illegible]

**NEU** An Versandkosten berechnen wir ab sofort nur noch 5,- DM. **NEU**



## UNSER ANGEBOT!

Համար 1 ԸՔ Ն

04 05\*

94,93 DM

### TOP HIT *and* CD

Top Gun

09 05 51

**Fordern Sie unsere Preisliste und den umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!**

## Vaden Berlin

**Mo-Fr 10.00-18.30 und Sa. 10.00-13.30**

alle Spiele sind auch erhältlich bei Disk1

(nur Ladenverkauf, kein Versand)

Mo-Do 12.00-21.00 und Fr.-Sa 12.00-23.00

10 181 t.r. versandte ich n Sammeinuit mer

030 / 694 60 43

1000000

030 / 694 42 56

030 / 074 42 30

030 / 604 60 45

030 / 694 60 43

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

DM-Sicherheitsknoten xref 3 - DM 1

$$A, R \in \text{GRAN}^T \mid A \in \text{GRAN}^T, R \in \text{GRAN}^T$$

Es gelten die AGB der Traumfabrik.

1454



11

□



EURDCARD

Der Versand erfolgt nach Wahl entweder mit

Wissen auf SOFT- und HARDWARE auf HALBES

1. Der Betrag des  $\Delta$  ist gleich dem Betrag des  $\Delta$  des anderen.





# I have **NO MOUTH** and I must scream

Nach der "Darkseed"-Serie setzt Cyberdreams weiterhin auf düstere Adventures.



Ellen steht Aulis, dem ägyptischen Gott der Unterwelt, gegenüber

Der Titel mit dem Anspruch auf den längsten Spielnamen der Computergeschichte wurde Harlan Ellisons gleichnamiger Science-Fiction-Kurzgeschichte entliehen, die dieser im Jahre 1967 veröffentlichte. Darin löst ein Zentralcomputer ein Inferno aus, das die gesamte Erde verwüstet und jegliches Leben zerstört. Doch da sind noch fünf Überlebende, die der denkende Computer mit in seine virtuellen Welten genommen hat, um diese jämmerlichen Figuren zu seinem Zeitvertreib zu quälen. 109 Jahre erleiden die fünf nun schon die Torturen der wildgewordenen Maschine. Jetzt hat sich AM, so der Name des Großrechners, ein Amüsement der ganz besonderen Art ausgedacht. Die fünf werden in von ihm vorgegaukelten Scheinwelten mit den

größten Ängsten und längst verdrängten Erlebnissen aus ihrem früheren Leben konfrontiert. Wer die Nerven behält, alle Rätsel löst und seine Angst überwindet, darf der Hölle entkommen und den Rest seines ewigen virtuellen Lebens in einem Bereich des Computers verbringen, der Ruhe und Wohlergehen verspricht. Ihr könnt gleich zu Beginn des Adventures

bestimmen, welchen der fünf Menschen Ihr zuerst in AMs Schauderwelten schickt. Da wäre Ellen, die hysterische Anfälle bekommt, wenn sie



Im Kühlhaus: Gorrister findet Schwiegermutter und Frau am Fleischofen

mit der Farbe Gelb konfrontiert wird, Gorrister, der sich die Schuld für das tragische Schicksal seiner Frau gibt, Nimdok, den seine Vergangenheit als Assistenzarzt von KZ-Monster Dr. Mengele einholt, Benny, den AM durch seine Folterungen zu einem verkrüppelten Affenwesen gemacht hat und schließlich Ted, dessen gehetzter Blick seine Paranoia verrät. Habt Ihr mit einem dieser Charaktere die Angstvorstellungen erfolgreich durchlebt, ist der nächste "Patient" an der Reihe. Das Bewegen und Rätselraten geschieht trotz aller Spinnerei eher konventionell, mit Konversationen, Gegenständen sammeln, Inventory und Verbenleiste. Besonderheit ist allerdings das am linken unteren Bildschirmrand plazierte Konterfei der jeweiligen Spielfigur, dessen **Gesichtsausdruck** der jeweiligen Gemütslage entspricht. Nur wenn Ihr bei den oft vielfältigen Lösungsmöglichkeiten der Puzzles einen Weg verfolgt, der dem Aufbau Eures Selbstbewusstseins dient, habt Ihr eine Chance, AMs Hölle zu entkommen. Ein Hinweissbuch, das Ihr ständig mit Euch herumschleppt, gibt hin und wieder nützliche Tips

fh



GEHT SO

Eines der brillantesten Adventurekonzepte der letzten Jahre wurde hier zu meinem Bedauern durch technische Mängel regelrecht in den Sand gesetzt. Die wunderbar düsteren und ekelhaften Angstwelten Ellisons und die ethischen Dilemmas, vor die der Spieler gestellt wird, sind schon einzigartig. Leider versalzen dürrtige Animationen und grobe Bugs die konzeptionell fein gekochte Suppe. So tauchen Gegenstände erneut auf, obwohl Ihr sie längst mitgenommen habt, eine ausgehobene Grube schließt sich wieder, obwohl der Hotspot aussagt, sie wäre noch offen. Auch wenn so manches Puzzle ausgefeilter sein könnte, die verdrehte Psychologie dieses Spiels versteht Euch mitzureißen. Selbst für abgebrühte amerikanische Gemüter schon gewagt, wirken Alpträume wie die des KZ-Arztes Nimdok auf ein deutsches Bewußtsein jedoch äußerst befremdlich.

Name ..... I Have No Mouth...  
Genre ..... Adventure  
Hersteller ..... Cyberdreams  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66 90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 15 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Maus  
Extras ..... mit Mousepad

Grafik ..... 65%  
Sound ..... 72%  
Spielepaß

**61%**  
Bilder auf

CD SERVICE

Online-Dienste  
im Direktzugriff

**CHIP'S**  
**INTERNET & Co.**  
VOLUME 1

UNTER 500.000 ANFORDERLICH ADRESSEN  
IN VIELLEN ZUSATZKAPITELN  
MIT RAUSFIND-CD-DATENBANK MIT  
INTEGRIERTEM ONLINE-ZUGANG  
SÜNDEN JE DOPPELT SÜNDEN ÜBER INTERNET  
JEDER UND ENGLISCHES BÜROKRA  
ADRESSEN IN INTERNET COMPUS  
SÜNDEN AOL, INTERNET EUROPE ON  
LINE, WORLD

1997

# Time is money!

In CHIP's NETGUIDE\*  
finden Sie...

mehr als 50.000 Top-Adressen aus Internet, CompuServe, T-Online, AOL, Europe Online und e-World. Mehr als 24.000 Homepages – komplett verständigert!



oder Themenbereiche

## Komfortabe

**Direktes Zusammenspiel mit Internet-Browsern und WinCIM**

## Kosten sparen

**Recherche, Homepage und Beschreibung kosten keine Gebühren**

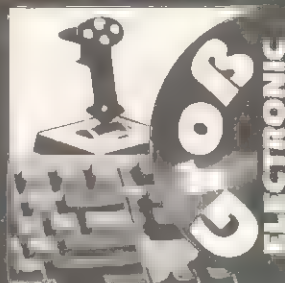
**Zusätzlich auf CD**

## AOL: 10 Freistunden im Internet

**CompuServe: 10 Freistunden**  
**EUnet: 30 Tage freier**  
**Internet-Zugang**

**CHIP's NETGUIDE Volume/2**  
CD-ROM mit Dokumentation  
ISBN 3-8259-1371-6, DM 19,80

**Bestellen Sie per Fax: 0931/418-2120  
oder Telefon: 0931/418-2283  
Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg**



## Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

## CD ROM

# SONY PSX

# MPEG

**Wir liefern auch:**

**CD-ROM-  
Laufwerke  
Controller  
CPU's  
Drucker  
Festplatten  
Grafikkarten  
Joysticks  
Kabel  
Monitore  
Motherboards  
Netzwerk-  
zubehör  
PC-Gehäuse  
Soundkarten  
Simm's  
Tastaturen**

**Bitte nur  
Händler-  
anfragen!**

**Groß Electronic**  
Computerspiele + Zubehör  
**Passauer Straße 13**  
**D-94133 Röhrenbach**  
**Tel. 0 85 82 / 96 05-0**  
**Fax 0 85 82 / 96 05-99**

# SET SCENE SHOP

Fach- und Versandhandel  
für aktuellste  
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.  
In Ihrer Nähe.

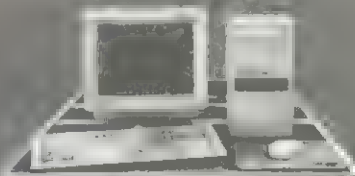
## Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

**kostenlos**  
zu Hause testen!

- **Verbilligt Einkaufen**
- **Neuheiten Service**
- **Demo-Spiele abräumen**
- **Spiele-Tips**

## CD-ROM Schnäppchenmarkt

**Traum-PC ab 45,-**



Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

## SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.  
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.  
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

[illegible]

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop-in-Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment  
Annfeld Straße 62 • 40249 Düsseldorf  
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123



# ANGEL DEVOID

## FACE OF THE ENEMY

Nur noch in  
Readysoft-Adven-  
tures stirbt es  
sich so oft wie in  
Neo City: 30  
Todesarten bedro-  
hen Euer Leben.



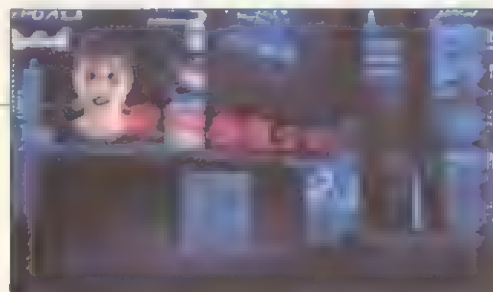
Zum Glück werden Eures  
Schnellkühne seinen Namen  
nicht gerecht

**A**lles andere als engelsgleich gebärdet sich der namengebende Unterweltler in Mindscapes aktueller Adventure-Kreation: Angel Devoid steht ganz oben auf der Fahndungsliste seines ehemaligen Arbeitgebers, der Polizei von Neo City. Während einer turbulenten Verfolgungsjagd durch die Häuserfluchten der "Bladerunner"-artigen Zukunftsmetropole zieht Ihr mit Eurem Streifenwagen gegen Angels Cyberbike den Kürzeren und fabriziert eine Karambolage, bei der Euer Gesicht bis zur Unkenntlichkeit entstellt wird. Tage später folgt das böse Erwachen in der Klinik: Verblüfft erblickt Ihr die Visage Eures Widersachers im Spiegel. Noch schwerwiegender wird dieser Umstand dadurch, daß Euch für Worte der Erklärung das Organ fehlt, da Eure Stimmbänder ebenfalls in Leidenschaft gezogen wurden. Vorerst bleibt nichts anderes übrig, als sich aus dem Fenster zu

stürzen, um nicht vom nächstbesten Schutzmann mit blauen Bohnen ans Krankenbett genagelt zu werden. Im Rest des Spiels geht es wenig friedfertiger zu, der Tod lauert buchstäblich hinter jeder Hausecke. Sowohl die rechtschaffenen als auch die halbseidenen Bewohner der Stadt haben sich einhellig gegen den Mann verschworen, dessen Züge Ihr jetzt tragt – kein gutes Omen für ein langes Leben. An besonders kritischen Stellen kann Euch gar simples Stehenbleiben das Leben kosten. Aber wer



Angels alte Kampfgefährtin hält ein  
explosives Spielzeug in der Hand



glaubt, brachiale Gewalt würde immer zum Erfolg führen, der irrt: Stumm, wie Ihr nun mal seid, müßt Ihr oftmals durch Mimik mit den anderen Charakteren kommunizieren. Am unteren Bildrand befinden sich Bedienelemente, Inventory und elektronische Helferlein wie die Kartei mit Personen-Dossiers und der "PDA", eine Klatschbase, die Euch den einen oder anderen Hinweis souffliert. Doch den Großteil des Screens füllt das Videofenster, das die gerenderte Umgebung aus der Ich-Perspektive unseres leidgeprüften Ordnungshüters zeigt. Mit der Maus wird die Himmelsrichtung vorgegeben, in die Ihr gehen möchtet, daraufhin spult das Programm die entsprechende Animation ab.

us



NAJA

**Die Sterbequote** in "Angel Devoid" ruft die Kindertage des Adventures ins Gedächtnis zurück. Damals wie heute erschließt sich der Lösungsweg vieler Puzzles am ehesten im "Try and Error"-Verfahren: Abspeichern, ausprobieren, gekillt werden, neu laden. "Echte" Ratselnüsse sind selten. Vom einen Ende des Spielgebiets zum anderen zu marschieren, gestaltet sich dadurch, daß wirklich jeder Schritt als Renderanimation dargestellt wird, ziemlich langwierig. Mit "nur" 8 MB RAM kommt es zudem zu nervierenden Warte-schleifen beim Zugriff auf das Inventory. Das Endzeit-Ambiente ist annähernd glaubwürdig umgesetzt, obwohl die Schauspieler bestenfalls in Seifenopern zu Starruhm gelangen könnten und der konsequent eingesetzte First Person-Blickwinkel raffinierte Schnitte von vornherein ausschließt. Auch dieses Vier-CD-Epos kann mich nicht zum "interaktiven Multimedia-Jünger" bekehren.

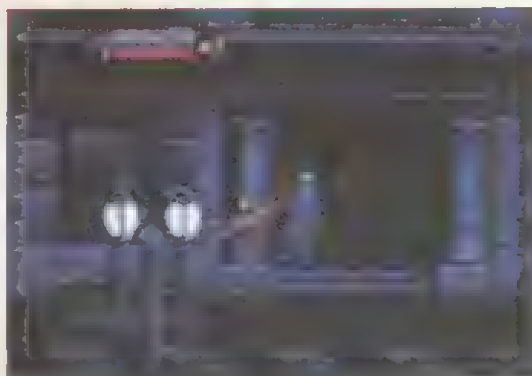
Name .....	<b>Angel Devoid</b>			System .....	DOS
Genre .....	Adventure			Festplatte belegt .....	3 MByte
Hersteller .....	Mindcape			RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	mittel			Steuerung .....	Tastatur, Maus
Preis .....	ca. 120 Mark			Extras .....	Videos im
Spieler .....	↑				Halbzeilenmodus
	Deutsch	Englisch			
Spiel .....		✓		<b>Grafik</b> .....	64%
Anleitung .....		✓		<b>Sound</b> .....	58%
Prozessor .....	386	486	Pentium	<b>Minimalsystem</b>	
minimal .....		66			
empfohlen .....			75		
Grafik .....	VGA	MidRes	SVGA		
Sound .....	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓				

51%

# SEPARATION ANXIETY

**M**arvel-Bösewicht Venom muß sich mit ungewolltem Nachwuchs herumplagen – fünf "Symbioten"(!) haben sich verselbständigt und terrorisieren (wie könnte es auch anders sein) mit Wonne die Menschheit. Grund genug für unseren veilchenblauen Mutanten, sich zähneknirschend mit Erzfeind Spiderman zusammenzurufen, um die tödliche Bedrohung aus der Welt zu schaffen. Wahlweise allein oder zu zweit knüpelt Ihr Euch durch 13 Level und werdet dabei mit Horden dumpfbackiger Miesepeter konfrontiert. Der Ablauf ist immer der gleiche: Ihr vertrimmt eine Handvoll uninspirierter Sprites, latscht eine Bildschirmlänge weiter, nur um Euch dem nächsten dilettantischen Ansturm gegenüber zu sehen. "Moment mal, das kommt mir bekannt vor", werden jetzt einige denken – und sie liegen richtig: "Separation Anxiety" ist nichts weiter als ein schlechter Clone des Uralt-Automaten "Double Dragon". Beide Hauptdarsteller haben nur ein mickriges Repertoire an Special Moves. Gelegentlich liegt das Konterfei eines der anderen Marvel-Superhelden in der Gegend herum. Wer es aufammelt, darf sich der kurzzeitigen Unterstützung des entsprechenden

Weltenretters gewiß sein. Unerklärlich bleibt, wozu ein derartig – gelinde gesagt – "unauffälliger" Abklatsch als "Win 95 only"-Titel konzipiert wurde. Was hier an flauer Grafik und seichem Sound über den Datenbus humpelt, ließe sich problemlos unter DOS zusammenschustern. Trennungsängste dürften in Abwesenheit von "Separation Anxiety" nicht entstehen. *us*



Name ..... **Separation Anxiety**  
Genre ..... Acclaim  
Hersteller ..... Action  
Niveau ..... hoch  
Preis ..... ca. 120 Mark  
Spieler ..... 1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486
minimal		33
empfohlen		33
Grafik	VGA	MidRes
	✓	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi
	✓	CD-A.

System ..... Windows '95  
Festplatte belegt ..... 3 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 4 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... keine

Grafik ..... **26%**  
Sound ..... **14%**  
Spiel Spaß

**20%**

**Den Spielspaß am Kragen gepackt: Ein Stapel alter Comics ist unterhaltsamer**

# CYBERSPEED

**E**s scheint ein ungeschriebenes Gesetz unter Spieledesignern zu existieren, wonach die Welt futuristischer Rennspiele grundsätzlich eine gewalttätige ist. Das war schon in Hi-Octane, Slipstream 5000 und WipeOut so und verhält sich mit Mindscapes Cyberspeed nicht anders. Die Erkenntnis, daß es nicht mehr sonderlich originell ist, mittels verschiedener Waffensysteme dem Gegner Feuer unter dem Hintern zu machen, reifte wohl auch bei den Programmierern. Sie verwendeten ihr Gehirnschmalz auf's eigentliche Renngeschehen. Dabei ließen sie sich anscheinend von Zügen und Trambahnen inspirieren. Euer Gleiter ist nämlich nicht frei bewegbar, sondern hängt an einer Energieleitung, durch die er den notwendigen Saft für seine Schutzschilde, Waffen- und Antriebssysteme erhält. Die einzige Bewegungsmöglichkeit ist das Rotieren um diesen Strahl, dem in Kurven eine wichtige Bedeutung zukommt: Je enger Ihr die Biegungen nehmt, umso weniger Energie muß aufgewendet werden, um den Gleiter in der Spur zu halten. Sie steht dann vermehrt für die Schutzschilde oder eine höhere Geschwindigkeit zur Verfügung. Weit weniger innovativ fiel der

Rest vom Fest aus. Ab und zu liegen Extras 'rum, die zehn Rennstrecken weisen Hindernisse und Abkürzungen auf und die Grafik ist bunter als die der Kollegen, aber erst ab einem 90er Pentium richtig schnell. Cyberspeed ist ein klassischer Vertreter der Kategorie "überflüssig": Die Idee mit der Energieleitung ist mißlungen, der Rest bei der Konkurrenz überzeugender. *mg*



Name ..... **Cyberspeed**  
Genre ..... Rennspiel  
Hersteller ..... Mindscape  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes
		SVGA
Sound	S'Blast	GMidi
	✓	CD-A.

System ..... Windows95  
Festplatte belegt ..... 14 – 156 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... keine

Grafik ..... **57%**  
Sound ..... **62%**  
Spiel Spaß

**42%**

**Der rote Strich oberhalb des Gleiters ist die Energieleitung, um die sich das ganze Spiel im wahrsten Sinne des Wortes dreht**



# ABSOLUTE ZERO



**Domark bietet in Absolute Zero futuristische Action für Profis auf einem Jupitermond.**

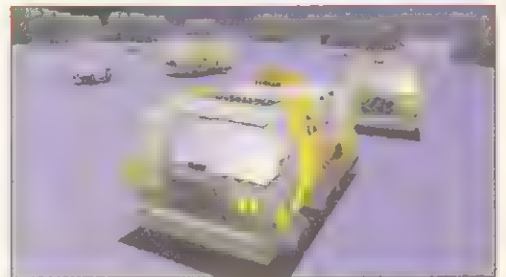


**Horden von Space-Bikern greifen Euch an**

**Die Kämpfe finden meist direkt am Boden statt**

**E**uropa: In unserer Gegenwart ein Kontinent, im 23. Jahrhundert Schauplatz eines blutigen Krieges zwischen der Menschheit und einer fremden Lebensform. Auf dem Jupitermond "Europa" leben Tausende von Kolonisten und bauen Treibstoff für die Erde ab. Als die Minenarbeiter eines Tages tief unter der Mondoberfläche auf eine schlafende außerirdische Rasse stoßen, passiert es: Die Aliens wachen auf. Statt der eigentlich angebrachten Dankbarkeit erntet die Menschheit nur Gewalt, die Aliens reagieren ausgesprochen aggressiv. In "Absolute Zero" aus dem englischen Softwarehaus Domark seid Ihr einer von sieben Minenarbeitern, die sich der Herausforderung stellen und die Kolonie vor den Aliens zu retten versuchen. Anders als bei den meisten Weltall-Sims, sind Eure Raumschiffe keine schwerelosen Wunderflieger, sondern erinnern eher an Düsenjäger: Euer Cockpit hat eines

der aus Flugsimulationen bekannten Head-Up-Displays (HUD), auf dem Ihr jederzeit Euren Steigungswinkel im Blick habt. Kurven und Drehungen fliegen sich ähnlich wie in modernen Flugsims, und wer den Schub auf Null stellt, fällt



**Dieser Wagenpark gehört zu den Minen**

ganz einfach runter, wenn nicht rechtzeitig wieder Vollgas gegeben wird: Eine gute Möglichkeit, schnell die Flughöhe zu ändern. Trotz dieses verhältnismäßig "echten" Flugverhaltens ist die Steuerung des Kampfraumers auch für Anfänger kein Problem, komplizierte Knöpfe oder Einstellungen gibt es nicht.

Die insgesamt 30 Missionen erinnern stark an "X-Wing" und "TieFighter": Statt reinem Actiongeballer habt Ihr komplexe Aufgaben zu bewältigen, die in bestimmter Zeit – und meist auch Reihenfolge – bewältigt sein wollen. Ein präzises Briefing gibt es nur für die Hauptziele, etwa Funksonden verlegen. Wie Ihr plötzliche Angriffe der Außerirdischen in diese Aufgaben einbaut, müßt Ihr selbst herausfinden. Dafür bekommt Ihr nach gescheiterten Missionen, die sofort wiederholt werden können, einen hilfreichen Hinweis. Grafisch hinterläßt das Programm einen zwiespältigen Eindruck: Die Raumschiffe, Fahrzeuge und Gebäude sind vollständig aus Polygonen aufgebaute Objekte und relativ detailliert. Der Mond "Europa" wirkt dagegen überhaupt nicht echt, die "nackte" Oberfläche sieht wegen fehlender Texturen künstlich aus; wer die Planetenmissionen aus "Wing Commander 3" kennt, hat eine ungefähre Vorstellung. ste



**Eines kann man Domark nicht vorwerfen:** Wo andere Firmen der vermeintlichen Versuchung "Massenmarkt" erliegen und nur leichtverdauliche Action bieten, verlangt "Absolute Zero" vom Spieler wesentlich mehr. Wer nicht bereit ist, wieder und wieder die gleiche Mission anzufangen, um irgendwann herauszufinden, in welcher Reihenfolge die gestellten Aufgaben bewältigt werden müssen, hat gegen die bösen Außerirdischen keine Chance. "Absolute Zero" ist auch für kampferprobte Weltraumveteranen eine echte Herausforderung. Stellt sich nur die Frage, wozu man sich all die Muhe machen soll: Weder die teilweise langweiligen Grafiken – speziell die Mondoberfläche – noch die altbackene Story motivieren stark genug, sich durch argerlich große Horden von Aliens zu kämpfen oder mühsam auszutüfteln, wie die jeweiligen Aufgaben zu meistern sind.

**GEHT SO**

Name	<b>Absolute Zero</b>			System	DOS
Genre	Action			Festplatte belegt	min. 2 MByte
Hersteller	Domark			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	schwierig			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 80 Mark				Joystick
Spieler	1			Extras	keine

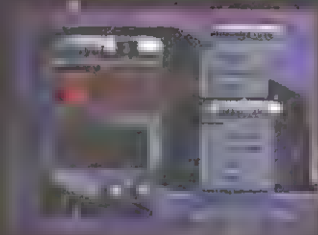
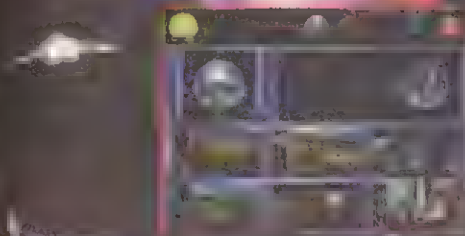
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	<b>Grafik</b> 62%
Anleitung		✓	<b>Sound</b> 63%
Prozessor	386	486 Pentium	<b>Spielspaß</b>
minimal		66	
empfohlen		90	
Grafik	VGA	MidRes SVGA	
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.	
	✓	✓	

**55%**

# INTO THE VOID

DIE TIEFEN DES RAUMES RUFEN.  
ERFORSCHEN AUF EIGENE GEFAHR.

KOMPLETT  
DEUTSCH



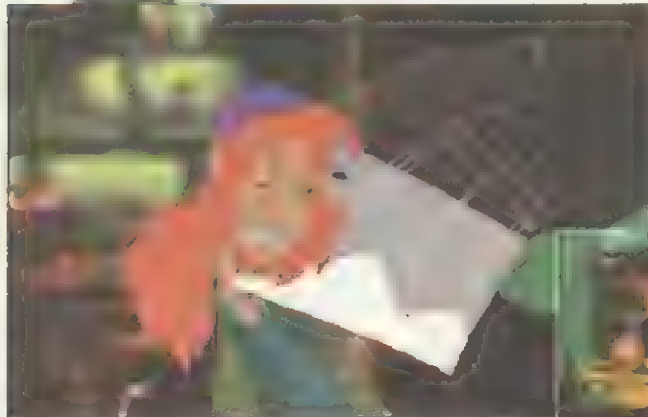
© 1995 Funsoft. All rights reserved. Funsoft is a registered trademark of Funsoft. Electric Blue is a registered trademark of Electric Blue. PIE is a registered trademark of PIE. Funsoft, Electric Blue, and PIE are registered trademarks of their respective owners.

FUNSOFT



# BRAINDEAD 13

**Rabenschwarzer Humor und derbe Cartoon-Violence erwarten Euch nach dem 3D0-Debut von Readysofts jüngstem Interactive Movie jetzt auch auf dem PC**



Lance macht immer wieder Bekanntschaft mit den Argumenten der Schloßbewohner

Das Spielsystem von "Braindead 13" ist fast so alt, wie die Computerspiele selbst. Anfang der Achziger löste der Laserdisk-Automat "Dragon's Lair" eine kleine Revolution in der elektronischen Unterhaltung aus. Genau wie damals präsentiert sich auch "Braindead" als eine Art Zeichentrickfilm mit stark eingeschränkter Interaktion. Ihr steuert Lance, den coolsten Computerexperten der westlichen Hemisphäre, durch das Schloß des verrückten Wissenschaftlers Dr. Neurosis. Dieser freundliche Akademiker besteht nur noch aus einem Gehirn, das in einer Art Einweckglas vor sich hin vegetiert. Nachdem Ihr die schloßeigenen PCs repariert habt, hetzt Euch der Doktor seinen Assistenten Fritz auf den Leib, da Ihr herausgefunden habt, daß er mit seiner Armee von Untoten die Welt erobern will. Außer den Mostern, die Euch an den einzelnen Locations erwarten, sitzt Euch noch Fritz im Nacken, so daß Euch z.B. an Weggabelungen nur wenige Zehntelsekunden für Entscheidungen bleiben. Der Film läuft unter Windows im Fenster oder in Fullscreens ab, und nur an Schlüsselstellen oder in Actionsequenzen könnt Ihr Euch ins Geschehen einklinken. Mit dem Joypad dirigiert Ihr Lance in die (vermeintlich) korrekte Richtung, und mit der Feuertaste löst Ihr spezielle Aktio-

nen wie Springen aus. Als kleine "On-Line-Lösungshilfe" hat Readysoft einen "Good-Move-Beeper" eingebaut, der sich per akustischem Signal meldet, wenn die lebensrettende Tastenkombination gefunden ist. Per Speicheroption dürft Ihr außerdem den Spielstand auf die Platte bannen, somit müßt Ihr nicht das ganze Spiel "auswendig lernen", um den reichlich kurzen Abspann genießen zu können. Die Movie-Replay-Option, mit der Ihr Euch am Ende des Spiels den ganzen Film am Stück anschauen könnt, hat Readysoft diesmal leider vergessen.



In Vivis Schönheitssalon kommt Lance bei der Maniküre ins Schwärmen



Hier demonstriert Fritz eindrucksvoll, was "Braindead" bedeutet

nen wie Springen aus. Als kleine "On-Line-Lösungshilfe" hat Readysoft einen "Good-Move-Beeper" eingebaut, der sich per akustischem Signal meldet, wenn die lebensrettende Tastenkombination gefunden ist. Per Speicheroption dürft Ihr außerdem den Spielstand auf die Platte bannen, somit müßt Ihr nicht das ganze Spiel "auswendig lernen", um den reichlich kurzen Abspann genießen zu können. Die Movie-Replay-Option, mit der Ihr Euch am Ende des Spiels den ganzen Film am Stück anschauen könnt, hat Readysoft diesmal leider vergessen.

sg



**An Braindead 13 scheiden sich die Geister.** Ein professionell gemachter und brüllend komischer Zeichentrickfilm steht einem völlig veralteten und stupiden "Try and Error"-Spielprinzip gegenüber. So sorgen z.B. die Todessequenzen des Heiden regelmäßig für Heiterkeit, aber wenn Fritz Lance zum x-ten mal kunstgerecht zerschnippelt, weil der Spieler wiederum die falsche Taste gedrückt hat, sträuben sich auch geduldigen Naturen die Haare. Technisch dagegen gibt's dagegen nichts zu meckern: Die Videos laufen ruckelfrei, und dank der akustischen "Tastenquittung" erkennt Ihr relativ problemlos, in welche Richtung Lance bewegt werden will. "Braindead" ist Fast Food für den PC, nicht mehr und nicht weniger. Wer auf knallbunte und teilweise recht brutale Comic-Action steht, ist hier genau richtig, spielerischen Tiefgang dürft Ihr jedoch nicht erwarten.

**GEHT SO**

Name	Braindead 13			System	Win'95, DOS
Genre	Geschicklichkeit			Festplatte belegt	60 KByte
Hersteller	Readysoft			RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Tastatur, Joystick
Preis	ca. 90 Mark			Extras	keine
Spieler	1				

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✓	
Anleitung	geplant	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	75
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓		

**Grafik** 78%  
**Sound** 66%  
**Spielspaß**

**56%**  
Bilder auf

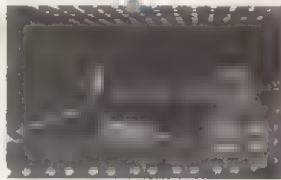
# RADIX-BEYOND THE VOID



Einige Welten sind völlig überwässert

**R**adix ist ein klassisches 3D-Shoot'em'Up. Ihr fliegt in Eurem modernen Kampffluger durch allerlei Welten: Von **Wasser-Umgebungen** über **Weltraumstationen** bis zu lavaüberfluteten Höhlenlandschaften. Natürlich könnt Ihr Euren Rundflug nicht in aller Ruhe genießen und die Umgebung bestaunen, sondern steht unter Beschuß feindlicher Droiden und Kampfdrohnen. Die Gründe dafür liegen in einer der üblichen "Aliens-

greifen-Kolonie-an"-Dramen, die wir alle schon irgendwoher kennen. Erfahrene Computerspieler erinnert Radix vor allem an "Descent", aber leider erreicht Radix nicht einmal annähernd die Klasse des großen Vorbildes. Das liegt hauptsächlich daran, daß es unmöglich ist, Euer Raumschiff vernünftig zu steuern – ähnlich stelle ich mir den Flug in einem Bügeleisen vor: Auf geraden Bahnen geht es solange mit Schmackes immer geradeaus, bis ein Zug am Joystick eine massive ruckartige Änderung der Flugrichtung bewirkt, die aber auch den besten Piloten meist mit Karacho gegen die nächste der zahlreichen Wände knallen läßt. Auch mit vernünftiger Steuerung wäre "Radix" alles andere als ein Überflieger: Einige der Räumlichkeiten sind zwar beeindruckend (auf den Weltraumstationen



kommt zumindest für SciFi-Fans kurzfristig Stimmung auf), trotzdem sollten auch hartnäckige Liebhaber von 3D-Ballerorgien lieber einen großen Bogen um "Radix" machen. *ste*

Name **Radix-Beyond the Void**  
Genre **Action**  
Hersteller **Un on Logic CDV**  
Niveau **einstellbar mittel**  
Preis **80 Mark**  
Spieler **1 bis 4**

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pent um
minimal		33
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMid Audio
System		DOS
Festplatte belegt		20 MByte
RAM-Ausstattung		4 MByte
Steuerung		Tastatur, Maus
		Joystick
Extras	Netzwerk, (Null)	Modem

Grafik **58%**  
Sound **49%**  
Spielepaß

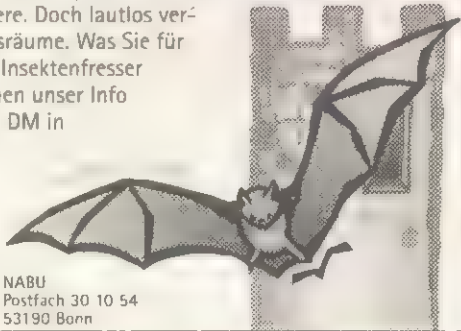
**42%**

## TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn



## STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!  
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RAUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!  
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!  
Ausführliches Info

DECOS GmbH  
Postfach 10 06 38  
60006 FRANKFURT/MAIN  
(Tel. 069/29 22 33, Mi+Do 16 - 18 Uhr)

## LAP Direct

Computer & Videospielvertrieb

### PC-Hardware

MS-Sidewinder 115,-  
Gravis Firebird 120,-  
Gravis Analog 30,-  
Gravis Gamepad 40,-  
Soundbl. 32pnp 300,-  
Soundbl. 16pro 180,-

### Sony Playstation 599,-

Titel & Zubehör auf Anfrage !!!

### PC CD Rom

Rock Revolution 85,-  
Thru the Scapes 68,-  
Ring of Nibelun. 58,-  
Conqueror 80,-  
Magic Carpet 2us 90,-  
Load Star us 90,-  
Need f. Speed us 90,-  
Fifa 96 us 90,-  
Warhammer 68,-  
Mech II mission 50,-

Stand:  
15.01.96

Hintbooks,  
Trainer, Cheats...

Future Termin. 95,-  
Day o.t. Tentacle 40,-  
Incr. Machine 3 80,-  
Knights Chase 80,-  
Babylon 5 68,-  
Aces over Europe 25,-  
D-Info 2 35,-

### Bestellservice:

Tele 0441-9250262  
Fax 0441-9250263  
Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr  
Sa 10.00-14.00 Uhr

Infoline: 0441-9250264  
(Termine, Neuerscheinungen)

Aktuelle Titel &  
Klassiker auf  
Anfrage !!!

Internet: [www.lap-direct.de](http://www.lap-direct.de)  
Web: [www.lap-direct.de](http://www.lap-direct.de)  
E-Mail: [info@lap-direct.de](mailto:info@lap-direct.de)  
Fax: 0441-9250263

Ostersteg 9  
16789 Leer  
Tel. 0491 62644  
Staulinie 17  
26122 Oldenburg  
Tel. 0441/12622



### Versandbedingungen:

Ab 150,- portofrei,  
5,- Vorkasse / Eurocheck  
10,- Nachnahme zzgl. Gebühr,  
bei Annahmeverzug 30,-  
Gebühr !

Ladenpreise variieren  
Ständig neue US-Titel

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten die Angaben Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an: LAP Direct, Staulinie 17, 26122 Oldenburg.



# COMMAND & CONQUER:

## Der Ausnahmezustand

**Level-Nachschub für den Mega-Seller des Jahres 1995. Beinharte Echtzeitstrategie, nur für Könner.**



**Attack!** Die GDI Streitmacht plättet unsere schöne Basis



Mit über 200 000 verkauften Exemplaren gehört Command & Conquer in Deutschland zu den erfolgreichsten PC-Spielen aller Zeiten. Um der treuen Fangemeinde die Wartezeit auf C&C 2 ein wenig zu verkürzen, setzten sich die Designer bei Westwood noch einmal zusammen und entwickelten – quasi als kleines Dankeschön – eine Mission-CD für den "Tiberiumkonflikt". Insgesamt 15 Einzel- und zehn Multiplayer-Missionen schlummern auf der Silberscheibe, neue Zwischensequenzen oder gar eine Storyline jedoch finden sich hier nicht. Ihr müßt die Aufträge also auch nicht in vorgegebener Reihenfolge erfüllen, sondern könnt jeden einzelnen frei anwählen. Und das ist auch bitter nötig, wollt Ihr alle Szenarien zu Gesicht bekommen, denn der Schwierigkeitsgrad des "Ausnahmezustands" wurde im Vergleich zum Hauptprogramm in schwindelerregende Höhen getrieben. Zwar beginnt Ihr die meisten Missionen auf hohem Tech-Level, neue Einheiten oder Waffengattungen hat Westwood dem Programm jedoch nicht spendiert. Aber auch mit den althergebrachten

Einheiten habt Ihr alle Hände voll zu tun, um nicht vom Gegner überannt zu werden. In keiner Mission werden dem Spieler Verschaufpausen gegönnt, wer ziellos in der Gegend herumdadelt, wird spätestens nach einigen Minuten von einer ganzen Armada von Gegnern in Grund und Boden geballert. Als



**Trotz Nuklearschlag und Stealthtank loost NOD hier gnadenlos ab**



**Die meisten Missionen laufen auf das bekannte "kill or be killed"-Prinzip hinaus**

Anfänger gestaltet sich das Kommandieren daher recht frustrierend. Die Multiplayer-Level schließlich sind ebenfalls mit viel Liebe zum Detail gestaltet und selbst für erfahrene Netzwerk-Kommandeure eine echte Herausforderung. Wie schon das Originalprodukt, präsentiert sich die Mission-Disk in Deutschland mit leicht abgewandeltem Plot: Sämtliche Infanterie-Einheiten wurden kurzerhand in Cyborgs umgewandelt, die schwarze Kühlflüssigkeit statt Blut in den Adern haben. Neben den neuen Missionen enthält die CD übrigens noch einige Patches und Updates, die kleinere Probleme von C&C und einige Cheats beseitigen. sg



**GUT**

**Bei Westwood nichts Neues.** Verglichen mit der Mission-CD Perle "Ghost Bear's Legacy", nimmt sich der Ausnahmezustand recht kümmerlich aus. Ohne neue Waffen oder gar eine zusammenhängende Handlung erreicht das Add-On leider nicht den Motivationsfaktor des Originalprogramms. Und da Westwood zum Ausgleich den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen geschraubt hat, wird das Spiel zum Härtefall für den absoluten Command & Conquer-Profi. Auf der Haben-Seite jedoch verbucht die CD einen dicken Bonus für den mehr als kundenfreundlichen Preis von knapp 30 Mark. Eure Kaufentscheidung solltet Ihr also von Euren spielerischen Fähigkeiten abhängig machen: Sucht Ihr eine wirkliche Herausforderung im Bereich Echtzeit-Strategie, könnt Ihr Euch den "Ausnahmezustand" bedenkenlos zulegen. Ungeduldige Teilzeitstrategen lassen allerdings lieber die Finger vom dem Teil.

Name **C&C: Ausnahmezustand**  
Genre ..... Strategie  
Hersteller ..... Westwood/Virgin  
Niveau ..... sauschwer  
Preis ..... ca. 30 Mark  
Spieler ..... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

System ..... Win'95, DOS  
Festplatte belegt ..... ca. 8 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 4 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Maus  
Extras ..... Netzwerk,  
..... (Null-) Modem-Option

**Grafik** ..... 70%  
**Sound** ..... 74%

**Spielspaß**

**Solo Multi**  
**82 84**  
**Demo auf**

PC CD-ROM

3-D Lemmings /dt	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95
Aces of the Deep Missions Disk /dt	42,95
AD&D Collector's Edition	79,95
AD&D 2: Masterpieces	72,95
Albion /dt	79,95
Ascendancy /dt	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	69,95
Battle Isle 3 /dt	79,95
Bermuda Syndrome /dt	87,95
Bing! /dt	79,95
Blatfus /dt	55,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	64,95
C64 Pack (15 Activision Spiele)	36,95
Caesar II /dt	82,95
Capitalism /dt	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95
Chewy - Esc von F5 /dt	69,95
Chronomaster /dt	79,95
CivNet /dt	82,95
Comanche + Missionen /dt	44,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
Command & Conquer /dt	69,95
Command & Conquer Mission CD /dt	28,95
Crusader - No Remorse /dt	79,95
Cyberia 2 /dt	88,95
Cybermage /dt	80,95
Darius 2 /dt	36,95
Daggerfall /dt	88,95
Das Dschungelbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	64,95
Der Druidenritzel /dt	88,95
Der Reeder /dt	79,95
Descent 2 /dt	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
Destruction Derby /dt	88,95

PC CD-ROM

Die Fugger 2 /dt	79,95
Die Römer (Sieger 2)	79,95
Die Siedler CD-Version /dt	79,95
Die total verrückte Rallye /dt	36,95
Dime City /dt	82,95
Duke Nukem 3D /dt	79,95
Dungeon Keeper /dt	89,95
Dungeon Master 2 /dt	89,95
Earthworm Jim	69,95
Entomorph /dt	69,95
Evocation /dt	75,95
Extreme Pinball /dt	54,95
Fade to Black /dt	87,95
FIFA International Soccer '96 /dt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95
Gabriel Knight 2 /dt	79,95
Grand Prix Manager /dt	88,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt	82,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	72,95
Imperium Romanum /dt	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	79,95
Indiana Jones Desktop Adventures /dt	32,95
Kingdom o' Magic /dt	74,95
Mechwarrior 2 /dt	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	42,95
Miripod /dt	64,95
Myst Special Edition /dt	88,95
NBA Live '96 /dt	79,95
Need for Speed /dt	79,95
NHL Hockey '96 /dt	79,95
Panzer General 2 /dt	88,95
PGA Tour Golf '96 /dt	79,95
PGA Tour Golf '96 Course CD /dt	35,95
Pinball Illusions /dt	59,95
Pinball Wizard 2000 /dt	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	84,95
Pro Pinball - The Web /dt	58,95
Quest for Fame /dt	89,95
Rayman /dt	72,95
Rebel Assault 2 /dt	84,95
Riddle of Master Lu /dt	89,95
Ripper /dt	79,95
Sea Legends /dt	84,95
Sensible World of Soccer /dt	79,95

0 28 71 / 86 31  
18 30 88  
18 06 37 - 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

PC CD-ROM

Shanghai. Great Moments	79,95
Shannara /dt	79,95
Silent Hunter /dt	69,95
Sim City 2000 Collection /dt	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	82,95
Star Trek N G 'A Final Unity' /dt	99,95
Steel Panthers /dt	69,95
Stonekeep /dt	94,95
Super Star Wars /dt	59,95
Teamchef /dt	86,95
Terminator Future Shock /dt	79,95
TFX: EF2000 /dt	89,95
The Dig /kompl. dt	79,95
This means war /dt	99,95
Thunderhawk 2 /dt	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	79,95
TIE Fighter /dt	72,95
Tie Fighter Missions Disk /dt	24,95
Titi! /dt	58,95
Transport Tycoon Deluxe /dt	87,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	89,95
Volgas /dt	86,95
Warcraft 2 /dt	79,95
Warhammer /dt	88,95
Werewolf vs Comanche 2 /dt	79,95
Wing Commander 3 /dt	84,95
Wing Commander 4 /dt	99,95
Worms /dt	88,95
WWF Wrestlingmania /dt	89,95
X Wing Edition /dt	73,95

# Sonder-Angebote

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

PC	CD-ROM
7th Guest /dt	22,95
Battle Isle + Data Disk /dt	22,95
Caesar 1 /dt	22,95
Civilization /dt	38,95
Creature Shock /dt	38,95
Day of the Tentacle /dt	32,95
Der Patrizier /dt	28,95
Dune 2 /dt	22,95
Elite 2 /dt	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95
Gabriel Knight 1 /dt	22,95
Goblins 1+2 /dt	22,95
Goblins 3 /dt	22,95
Hell /dt	22,95
Hollywood Pictures /dt	29,95
Incredible Machine /dt	22,95
Indy Car Racing /dt	22,95
King's Quest 6 /dt	22,95
Legend of Kyrandia 1 /dt	33,95
NHL Hockey /dt	29,95
Novastorm /dt	22,95
Panzer General /dt	36,95
PGA Tour Golf /dt	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95
Privateer & Zusatz Disk /dt	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95
Rebel Assault /dt	32,95
Russisheim /dt	22,95
Sam & Max /dt	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	36,95
Simon the Sorcerer /dt	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	29,95
Syndicate Plus /dt	29,95
System Shock /dt	29,95
T.F.X. /dt	28,95
Theme Park + Trans Tycoon /dt	55,95
UFO /dt	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	29,95
Ultima 7 Collection /dt	29,95
Wing Commander 2 /dt	29,95
Wing Commander Armada /dt	29,95

## Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	65,- CD
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	89,- CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	63,- CD
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	80,- CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	80,- CD

## Die Monats-Hits:

Command & Conquer /dt	89,95 CD
Comm. & Conq. Mission CD /dt	28,95 CD
Cyberia 2 /dt	89,95 CD
Daggerfall /dt	89,95 CD
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95 CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95 CD
Fugger 2 /dt	79,95 CD
NBA Live '96 /dt	79,95 CD
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	92,95 CD
Silent Hunter /dt	69,95 CD
Super Star Wars /dt	59,95 CD
Terminator Future Shock /dt	79,95 CD
TFX: EF2000 /dt	89,95 CD
Warcraft 2 /dt	79,95 CD
Wing Commander 4 /dt	99,95 CD

**SO könnt Ihr gleich bestellen:** Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



# SPACE BUCKS

**Außer dem Space-Szenario bietet der Nachfolger von Impressions Handelsimulation "Air Bucks" nicht übermäßig viel Neues.**

**W**er hätte gedacht, daß im All in ferner Zukunft wahre Handelsimperien erblühen? Fünf verschiedene Rassen, die sich untereinander nicht alle grün sind, sind dabei zugegen. Obwohl Ihr Euch zu Spielbeginn für eine dieser Rassen entscheidet, nimmt Eure Handelsfirma eine eher neutrale Position ein. Mit Verhandlungen und einer angemessenen "Miete" läßt Euch sogar das finsterste Volk auf seinem Planeten Geschäfte machen. Essenziell für ein lukratives Unternehmen ist eine sinnvolle Ausstattung des Laderaumes Eurer Raumschiffe mit den entsprechenden **Warencontainern**. Diese Konfiguration stimmt Ihr auf Angebot und Nachfrage der Handelsroute zwischen zwei Planeten ab. Wird auf jedem Planeten sinnvoll umstrukturiert, könnt Ihr pro Route sechs Landepunkte einplanen. Doch neben einer florierenden Wirtschaft verlangen gewisse Sternenhäfen weitere

Extras, um auch auf Dauer florieren zu können: Von Fabriken bis hin zu Restaurants reicht das illustre Spektrum der zu bauenden Gebäudetypen. Doch nicht nur fleißiges Ausstatten hilft bei der Evolution Eurer Flotte. Auch Zufallsereignisse und chronologiosch festgelegte Entwicklungen wie beispielsweise

die Erfindung eines neuen Aggregates, können den entscheidenden Vorsprung zur Konkurrenz ausmachen. Überhaupt ist die Ausrüstung Eurer Raumschiffe von größter Wichtigkeit. Nicht selten passiert es, daß Euer Schiff von Space-Pira-



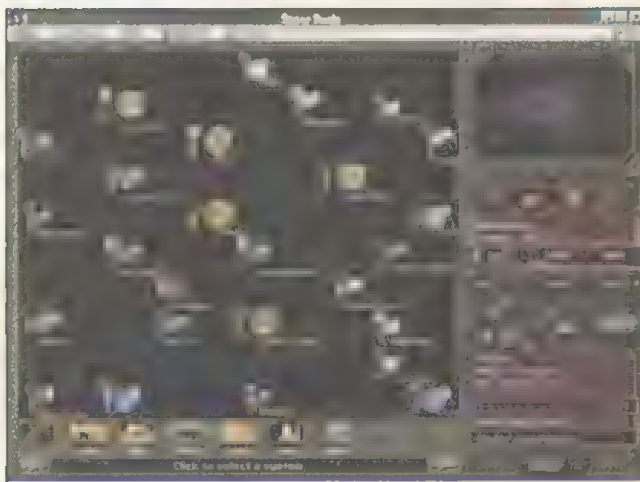
**Eurer Sternenhafen: könnt Ihr nach Herzlust und Geldbeutel ausbauen**



**Achtet darauf, daß Ihr Euer Schiff stets mit den richtigen Containern ausrüstet**

ten überfallen oder in einem Kriegsgebiet von einem Militär-Jäger angegriffen wird. Wenn Ihr Euch sicher seid, daß Ihr Euer Schiff genügend mit Schilden und Lasern geschützt habt, könnt Ihr es auf einen berechneten Kampf ankommen lassen, ansonsten hilft nur noch fliehen oder ein Schutzgeld berappen. Eine Beraterin Eurer Flotte meldet sich hin und wieder per Video, um Euch die Auswirkungen von Naturkatastrophen zu verkünden oder Statistiken zum Konkurrenzvergleich anzubieten.

fh



**Good connections:**  
Die Verbindungslinien zwischen den Planeten weisen auf den Verlauf der Handelsroute hin



**GEHT SO**

**Herb enttäuscht** werdet Ihr sein, wenn Ihr hinter "Space Bucks" ein Weltraum-Adventure mit einer guten Story und Handels-Elementen à la "Starflight" oder "Star Control" vermutet. "Space Bucks" ist eine pure Wirtschaftssimulation, deren Spiellesenz sehr nahe bei der des heimlichen Vorgängers "Air Bucks" aus dem Jahre 1992 liegt. Was uns damals schon nicht zu Begeisterungstürmen hinreißen konnte, wird auch im neuen Space-Gewand nicht besser. Da zu der recht umständlichen Tuftel mit den Waren ein gesalzener Schwierigkeitsgrad hinzukommt, werden Einsteiger an diesem Spiel keine Freude haben. Selbst auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe sind die Computergegner erschreckend stark. Erst wenn man sich nach langer Herumprobiererei eine Geschäftspolitik erarbeitet hat, die mit normaler Logik nicht viel am Hut hat, sieht man die ersten Erfolge.

Name	Space Bucks			System	Win 3.1, Win '95
Genre	Wirtschaftssimulation			Festplatte belegt	ca. 10 MByte
Hersteller	Impressions/Sierra			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar/mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1				
	Deutsch	Englisch			
Spiel		✓		Grafik	52%
Anleitung		✓		Sound	71%
Prozessor	386	486	Pentium	<b>Spielspaß</b>	
minimal		33		<b>60%</b>	
empfohlen		66	90		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
	✓	✓	✓		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓	✓			



U.S. DEPARTMENT OF AGRICULTURE

## PC/IBM-Disketten

BATTLEBUGS KOMPL DT	29
DELTA V-35°	48
ATZ IM SL. BEESEE KOMPL DT	29
HANSE DE LUXE KOMPL. DT	48
MASTER OF MAGIC KOMPL DT	19
MENZEBERANZAN DT ANL 35°	19
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K DT	59
MEPHISTO ANTONIOM KOMPL DT	59
MEPHISTO PC SCHACHSCHLAGE KOMPL DT	59
PER DXYD KOMPL. DEUTSCH	34
PIZZA CONNECTION KOMPL DT	34
SHANGHAI 2 DT ANL	19
SOFTWAREMANAGER KOMPL DT 35°	24
SUBWAY 2050 INKL. M. SSION DISK KOMPL DT	29

## CD-ROM-GAMES

DELTA ULTRA PALL OUTPOST (SIERRA) D A	79,90
5TH M JSKEETER KOMPL DT	79,90
1042 PACIFIC AIR WAR GOLD DT ANL	29,90
ABUSE KOMPL DT *	65,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL DT	49,90
A.B.O.N. KOMPL DT	75,90
A.L. UNSE R ARCADE RACER WIN 65 KP DT	29,90
A.L.E.N LOGIC (SS) SHYRAE, MS -	29,90
A.O.N.E IN THE DARK 1 KOMPL DT	75,90
AMERKA 1861 1865 KOMPL DT	75,90
ANGEL DEVOID DT ANL	65,90
ANIME OF DAWN ENG. SCHI VERSION	89,90
APACHE AH 64 LONGBOY KOMPL DEUTSCH	85,90
ASPLEY BROOKS ADVENT JRE K D	85,90
ASCENDANCY KOMPL DEUTSCH	85,90
ASTRIX (2) GROSSE REISE KOMPL DT	89,90
ATAI ACTION PACK II	29,90
ATARI 2600 ACT ON PAIR VOL 1	29,90
BAO FLIGHT SHOP FUR FLUGSIMUL 5 1 K D	89,90
BARON DT ANLEITUNG	59,90
BATTLEISLE 3 NCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL DT	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL DT	79,90
BIGFOUR KOMPL DT	89,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT ANL	29,90
BLE FUSS KOMPL DT	49,90
BLIND DT ANL	49,90
BOALED 3 KOMPL DT	69,90
BURIED IN TIME - JOUJREYMAN 2 -	75,90
BURNING STEEL 4 KOMPL DEUTSCH	69,90
CASAR 2 KOMPL DEUTSCH	85,90
CHAOS ENGINE DT ANL	29,90
CHRYSE ESCAPE FROM F5 KOMPL DT	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL DT *	79,90
CHRONOMASTER DT ANL	75,90
CIVILIZATION	36,90
CIVNET KOMPL DE. TSCH. MICROPROSE	88,90
COMMAND & CONQUER K.D. NCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONQUEST DESCENT INTO 2 NCL.	89,90
CONQUEROR AD 1088 KOMPL DT.	89,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	89,90
CREATURE SHOCK DT ANLEITUNG	89,90
CRUSADE GREENWOOD KOMPL DT	75,90
CRUSADE IN THE SWORD KOMPL DT	85,90
CYBERBA 2 KOMPL DEUTSCH *	85,90
CYBERJUDAS DT ANLEITUNG	79,90
CYBERSTORM *	79,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL DT	39,90
DASH PATROL	29,90
DEATH PATROL M. MANSON N. KOMPL DT	35,90
DEATH RACE DT ANLEITUNG *	79,90
DER KAPITAIST (CAPITA) SM KOMPL DT	69,90
DESCENT LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT ANL	89,90
DESTRUCTION DERBY DT ANL	85,90
WHA.ES VOYAGE KOMPL DEUTSCH	19,90
DIE VERKURTE RALVE NKL. GAME PAD	49,90
DIME CITY KOMPL DEUTSCH	49,90
DOKTOR	39,90
DOPE PASS ANSTOSS + WORLD CUP K D	39,90
DRUDENZIKEL KOMPL DT	29,90
DRAWER	89,90
EATKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUNE II BATTLE OF ARAKIS KOMPL DT	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL DT *	85,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL DT	85,90
EARTH PIRATE DT ANLEITUNG - ACTIVISION - WIN 95 K. D.	79,90
EARTH 5 SEGE 2 *	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL DT.	69,90
ELECTRONIC 10 TO 10 K. COLLECTION	69,90
EMPIRE DE L'EUROPE II - ART OF WAR	69,90
ENTOMOPHAG - THE PLAGUE -	49,90
ESPN EXTREME GAMES DT ANLEITUNG *	49,90
EVEN MORE INCPREDIBLE MACHINE	79,90
EXTREME PIRATE DT ANLEITUNG	79,90
F4 FLEET DEFENDER GOLD, DT. HANDB.	29,90

## CD-ROM-GAMES

FALL TO BLA... KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON J & TORNADO DT HANDBUCH	78,90
FANTASY GENERAL - SSI *	65,90
FAST ATTACK KOMPL DT *	68,90
FIELDS OF GLORY KOMPL DT *	30,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL DT	85,90
FIFA INT SOCCER INC., GRAVIS GAME PAD	40,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL DT	39,90
FLIGHT UN M TED KOMPL DT	39,90
FLUGSIMULATOR 51 KOMPL. DEUTSCH	59,90
FLUGSIMULATOR 51 SCENERY HONG KONG	50,90
FLUGSIMULATOR 51 SCENERY MADRID	49,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT ANLEITUNG	49,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL DT	99,90
FRANKENSTEIN INTERPLAY - DAWN95	99,90
FREDDY PHARKAS DT ANL	79,90
GATE A WINN - CHESSBASE K D	29,90
GRANDPRIX FOOTBALL 96 SEASON	45,90
GARR F. KNIGHT	
(GARR F. KNIGHT 2 - BEAST W THIN KOMPL DT	
* FRUITFUL COLLECTION DT ANL ELITE 2	29,90
* FRONTIER PROJECT NOMADIAHJANS	29,90
GOB. NS 1 & 2 ISERRA ORIGINALS K D	29,90
GONE F SHIN	69,90
GOLDEN MAHA... KOMPILATION * M T	69,90
HARPOON DE LUXE M T MEDIA EDITION	89,90
HATTRICK (BAT DT) KOMPL DT	
HEROES OF M GHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	
HEXEN DT ANL	49,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL DT	29,90
HOLZNEUWELT 1996 KOMPL. COMPT.	39,90
I.M.P.E.R.I.U.M ROMAN. M KOMPL. DEUTSCH	89,90
NCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DT	20,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNÖ	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT	89,90
JAMES MARSDEN FOOTBALL 96 DT ANL	89,90
JOHNNA BAZOOKATONE DT ANLEITUNG	
JURNEY MAXIM PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STAKE	
JURASSIC PARK	
KASER DE LUXE KOMPL DT	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL DT	
KINGS LEAFLET KOMPL. DT	39,90
KRYEN UND DIEBE ITER NACHT KOMPL DT	9,90
L.A.S.T. NIGHT	35,90
L.A.S.T. NIGHT 2	39,90
LANDS OF LORE DT ANL	
LARRY 1 & 2 COLLECTION DT ANL	39,90
LAST DYNASTY KOMPL DT	
LEGEND OF KYRAND & HOOD	
LINKS 98 NK, 2 SCENEFS	
LINKS 98 COGSHELL DUBBS DREAL	
LINKS 98 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	1
LINKS 98 SCENERY DEVILA ISLAND	
LITTLE DIVIL	19,90
LODERUNNER NETWORK KOMPL. DEUTSCH	
LOLLYPOP KOMPL DT	35,90
LOST EDEN KOMPL DT	
LUCKY TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH/SIERRA	
LUDLOW MATTHIAS SUPERROCKER * K D	
LUCAS ARTS ARCHIVE - NK. INDIANA JONES 4	
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE NKI INDY 4 /	
LUCAS TENTACLE MONKEY SLANDS 1	
MAD NFWS NKI EXTRA BLATT KOMPL DT	
MADE IN GERMANY COLI ANL INSTROSS,	
STERNSCHWEIF BATTELSLE 2 KPL DT	49,90
MAG. C. KARPET II KOMPL. DEUTSCH	79,90
MAG. C. KARPET II KOMPL. DEUTSCH	79,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL DT	49,90
MASTERPIECE COLLECTION MEZEOBRANZAN	
MEDIANE 1995	
MED-WARRIOR 2 NCL EXPANSION SET	45,90
MED-WARRIOR EXPANSION SET KOMPL DT	44,90
MED-WARRIOR CLANS KOMPL DT	44,90
METRO STO GENUS 2 D DT ANL	50,90
METHUO SCHACH-LEHRER KOMPL DT	50,90
MERLINS ZAUBERHEIN. NG KOMPL DT *	54,90
MICROCOSM	24,90
MI-CROMANIES II DT ANL TUNG	35,90
MIGHT & MAGIC TRLOGY 1-3	45,90
MILLENNIA ALTERED DESTINIES KOMPL DT	69,90
MIRAGE	79,90
MISSION CRITICAL DT ANL	89,90
MONKEY SLANDS 1 NKL MP DT	89,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL DT	39,90
MYST IKNI STRATEGIEHANDBUCH KOMPL DT	59,90
NAPOLEONICS NK ALSTERZT 2	
NORDDINO & WATERFORD	
NASCAR RACING (PARUS) und MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	
NBA IAM TOURNAMENT DT ANLEITUNG	85,90
NBA LIVE 96 DT ANL	89,90
NFL FOR SPEED DT HANDBUCH	89,90
NFL ICEHOCKEY FA CLASSICS	34,90
NFL ICEHOCKEY 96 DT HANB	39,90
NIGEL MANSEL RACING DT ANL	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL DT	19,90
NORTH & SOUTH	
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	
OLDTIMER KOMPL DT	35,90
ORGANIC ART - SCREENSAVER - KOMPL DT	59,90
PANIC IN THE PARK DT ANL	39,90
PANZERGENERAL 1 DT HANB	29,90
PANZERGENERAL 2 DT ANLEITUNG	59,90
PATH. (K. V. MP. DT)	39,90
PG COMES CHEAT	19,90
PERPET IT GENERA	24,90
PERFECTIONAL DT ANL	89,90
PGA TOUR GOLF 96 DT HANDBUCH	89,90
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK DT ANL	89,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	89,90
PINBALL 95 DT ANL	65,90
PINBALL ILLUSIONS DT ANL	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL DT *	
PINBALL WORLD DT ANLE TUNG	69,90
PINTLES GOLF (NK) ANL JAG	39,90
PITTAAL MAYAN ADVENTURE (WIN 95) K DT	79,90
PLANER Z. KOMPL. DEUTSCH *	

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**

**Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54**

**E-Mail: 100255.1073@compuserve.com**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup> - 17<sup>00</sup>


## Laden in KASSEL

**Künffensdorferstraße**

Mo.-Fr. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 10<sup>00</sup>-14<sup>00</sup> Uhr

\_\_\_\_\_

## Laden in AUGSBURG



Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

\_\_\_\_\_

**ODIN**

**ESK**

**Hauptstraße 5**

A-3181 St. Valt/Golson

1. 2010年10月1日起，凡在中华人民共和国境内销售货物或者提供加工、修理修配劳务以及进口货物的单位和个人，均应按照《中华人民共和国增值税暂行条例》及实施细则缴纳增值税。

### Versand in Österreich

**Tel.: 027 63/20 47 • Fax 027 63/20 31**

Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr

**Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8**

## CD-ROM-GAMES

POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89.99
POQUE QUEST COLLECTION	79.99
POQUE QUEST S.W.A.T. DT ANL	70.99
POOL CHAMPION	69.99
POPULOUS 1 & 2 W/REWORKER (CLASSIC) DT ANL	29.99
POWER GOLF PARTY & JES COLLECTION (VRIGIN)	29.99
POWERHOUSE V1 2 SIMULATION KOMPL. DT	39.99
PRIMAL RAGE DT ANLEUTUNG	38.99
PRISONER OF ICE K.DT INCL. COSMOSBUCH	50.99
PRIVATEER CLASSIC - DT ANLEUTUNG	89.99
PROJECT PARADISE DT ANL	29.99
PRO PINBALL - THE WEB - DT ANL	29.99
PROTYPE KOMPL. DEUTSCH *	24.99
PSYCHIC DEFEATIVE DT ANLEUTUNG	89.99
PSYCHO PINBALL	39.99
QUANTUM DATE	39.99
QUEST FOR GLORY 4	35.99
RADIX DT ANLEUTUNG	54.99
RAN SQUAD KOMPL. DT	29.99
ran TRAINER 1 KOMPL. DT	24.99
RAYMAN DT ANLEUTUNG *	89.99
RAILROAD WOODEN RAIL LUXE	34.99
RAVENHOLT NOK. MAUSMATEE	79.99
RAVENHOLT 2 - STONE PROPHET - DT ANL	39.99
REBEL ASSAULT KP DT/DT/UTERTEIL	20.99
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29.99
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION UPDATEF	69.99
RENEGADE BATTLE FOR JACOBS STAR	24.99
RENEGADE - RETURN TO JACOBS STAR -SSI-	85.99
RIDDER E. MASTER J. KOMPL. DEUTSCH	79.99
RIDGE RIDGER DT ANLE TUNG	39.99
RIPPER KOMPL. DT. *	79.99
RISE 2 THE RESURRECTION DT ANL	89.99
RIVERS OF DEATH DT ANL TUNG *	39.99
ROAD WARRIOR DT ANLEUTUNG	69.99
ROBINSON S REQUEM ENHANCED KOMPL. DT	85.99
ROBOT CITY	15.99
RUSSELLSHEIM KOMPL. DEUTSCH *	79.99
S.ZONE (800 STADTE FÜR S.M. CITY)S	29.99
SAM & MAX+H.T. THE ROAD J.CAS ARTS. K.D	79.99
SCHE CHA+H.T. KOMPL. DEUTSCH *	79.99
SEA FORTENDE KOMPL. DEUTSCH *	29.99
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DT	39.99
SECRET WEAPONS OF G.M. LUFTWAFFE	35.99
SENSIBLE GOLF DT ANL	35.99
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT	39.99
SENSE OF SPEED DT ANL TUNG *	79.99
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	79.99
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	89.99
SHELL SHOCK DT ANLE TUNG	29.99
SHROOK HOLMES .OST FILES (CLASSIC)	79.99
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29.99
SIEDLER 2 KOMPL. DT *	69.99
SID MEH CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT	89.99
SILENT KUNTER KOMPL. DT	29.99
SILENT STEE. KOMPL. DT	29.99
SILENT THUNDER *	85.99
S.M. ANT. CLASS C. KOMPL. DEUTSCH	79.99
S.M. CITY 2000 CD COLL. COIN. KOMPL. DT	24.99
S.M. CITY+HAWKERS DT ANL	85.99
S.M.C. ASSICS 2 NOK. SIM FARM SIM EARTH	49.99
A.T.R.A.N.	49.99
S.M. EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49.99
S.M. SLE. MAX.	49.99
S.M. F. CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49.99
S.M. TOWN KOMPL. DT	69.99
S.MON THE SORCERER KOMPL. DEUTSCH	69.99
S.M. TOWN+HAWKERS DT NOK. ANL. COSMOSBUCH	65.99
SKAPI ANDER DER AUFTRAG KOMPL. DT	59.99
SKUNNY DT ANLEUTUNG	59.99
SOCCER KID DT ANLE TUNG	54.99
SOCCER STARS DT ANLEUTUNG	59.99
SPACE ACADEMY DT ANLEUTUNG	29.99
SPACE HULK CLASSICS	29.99
SPACE MARINES KOMPL. DT	79.99
SPACE QUEST S. KOMPL. DEUTSCH *	79.99
SPACE QUEST 2 NOK. COSMOSBUCH	39.99
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29.99
SPORTS BOUNDED INKL. FIFA 95 SOCCER	69.99
SPYCAST: THE GREAT GAME KOMPL. DT *	69.99
STARCRUSADER KOMPL. DT INCL. DATA	29.99
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHALTSGBE	24.99
STAR TREK EM SSARY COLLECT. ON	29.99
STAR TREK FINAL UNITY COLLECTORS EDITION	29.99
STAR TREK JOURNALS 1-2 K.D. ANL.	29.99
STAR TREK JUDGEMENT RITES (WHITE LABE.	29.99
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT	79.99
STAR TREK ON MP1 E.D.I.A	69.99
STARBUST S.E. EDITION DT ANL.	24.99
STEEL PANTHER SSI	29.99
STONEKEEP KOMPL. DT - INTERPLAY -	79.99
STORM KOMPL. DT *	79.99
STRIKE COMMANDER CLASSICS DT ANL	79.99
STRIKE BASIC KOMPL. DT *	39.99
SU 27 FLANKER	49.99
SUPERKARTS	34.99
SUPREME TETR S PLUS 50 GAMES	29.99
SYNDICATE PLUS CLASSIC) DT ANL	29.99
SYSTEM SHOCK 2 KOMPL. DT	34.99
T.A. SWAN KOMPL. DEUTSCH	79.99
TASK FORCE 1942 DT ANL	79.99
TEAMCHECKER KOMPL. DT *	89.99
TEMPEST 2000 DT ANL	69.99
T.E. WAVE DT ANL	49.99
THE DIG. JUCAS ARTS DT ANL /UP DATEF	49.99
TERMINAL VELOCITY VOLVERSION	59.99
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75.99
TERMINA S. KOMPL. DT	49.99
TEX F2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT	79.99
THE HIVE WIN/SS	85.99
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATEE	79.99
THIS MEANS WAR	79.99
THUNDER PARADISE DT ANLEUTUNG *	59.99
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM KOMPL. DT	79.99
THUNDERSCAPE - SSI	79.99
TE HIGHTER ENHANCED VERSION ENGL. UPDATEF	79.99
T.L.T.	79.99
T.K. GATE KNIGHTS CHASE KOMPL. DT	85.99
T.F. - TACTICAL, FIGHTER X-EMPERION - K.D.	25.99

## CD-ROM-GAMES

1 MEK KOMPL DT	65.90
2 TOMCAT ALLEY DT ANL	59.80
3 TOP GUN "FIRE AT WILL" KOMPL DT *	99.90
4 TORNS PASSAGE KOMPL DT	99.90
5 TOTAL DISTURBANCE	99.90
6 TRANSPORT TYCOON KOMPL DT	40.90
7 TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K D	65.90
8 TURBULIANCE 2 DT ANLE TUNG	89.90
9 U-FAH CHAMION LEAGUE DT ANLE TUNG	89.90
10 U-TIMA V. COMPLETION DT ANLE TUNG	29.90
11 U-TIMA UDERWOLFT 1 & 1 CLASSIC	29.90
12 UNDER A KILLING MOON NIGHT LOSSUNG DT HANDE	89.90
13 URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89.90
14 US NAVY COMBAT COMPL DT	29.90
15 US NAVY FIGHTERS MARINE FIGHTERS K D	39.90
16 U.S.S. - TICONDEROGA KOMPL DT	29.90
17 VIRTUAL KARTE KOMPL DT	99.90
18 VUL-GAS KOMPL DT	99.90
19 WACKY WHEELS	24.90
20 WAR AT SEA COLLECTION (QOP)	24.90
21 WARCAPT 2 EXPANSION CD KOMPL DT *	59.90
22 WARCAPT II - TIDES OF DARKNESS K. D.	59.90
23 WARGAME COLLECTION SS-	79.90
24 WASHAWER BATTLE SYSTEM K D	79.90
25 WAR ORDERS DE-UXE	79.90
26 WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT	79.90
27 WE TLANDS TAKE A DEEP BREATH -	89.90
28 WESTWORLD COLLECTION NKI LANDS OF LORE	89.90
29 WIKYNDIA 1 DT VERSION	29.90
30 WHALES VOYAGE II DE UBERKRAFT - K D	29.90
31 WILKA KATALOG DOPPEL CD 95/98 LA	29.90
32 WING COMMANDER FUSSELL MARINE KOMPL DT	35.90
33 WING COMMANDER 2 ANL	35.90
34 WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29.90
35 WING COMMANDER 2 CLASSIC DT ANLE TUNG	29.90
36 WING COMMANDER 3 KOMPL DT	29.90
37 WING COMMANDER 3 KOMPL DT	29.90
38 WING OF GLORY DT ANL	29.90
39 WITCHAVEN DT ANLE TUNG	79.90
40 WORMS KOMPL DEUTSCH	65.90
41 WORTLAND PARADE GAME W 95	65.90
42 X COM TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K D	79.90
43 X WING COLLECTORS KOMPL DT	79.90
44 X (BITMAP BROTHERS) DT HANDE	79.90
45 ZOOP DT ANLE TUNG	89.90
46 ZORK NEMESIS *	65.90

## CD-ROM-MULTIMEDIA

BRAVIS & BUTT-HEND SCRENSAUSFR	98
BIRTE, SWANN UNUS 1996 KOMPL DT	98
BOB DYLAN, H-GW&W 61, INTERAKTIV	98
DE ANIMAS MUSIK 1985 ONLY	89 00
CLINT EASTWOOD	59 90
O FAX	29 90
D INFO 2 0	35 90
E-CARTEA WORLD ATLAS 96	29 90
EVOCATION KOMPL DT (NAVIGO)	75 90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL DT	39 90
GOETHE IN DE MAR KOMPL DT	39 90
HAYDN AUF DEN SPLEN VON KOMPL DT	69 90
HENRY KASKE MEIN BOLEXIKON	69 90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39 90
KANGAS, H-GW&W 61, ENDER ENG, 96	69 90
LE D'OUVR, GEMALDE & PAAST KOMPL DT	95 00
MOTORRAD REISE USA SPECIA	44 00
MUSIC PATTION COMPLETE WASTE OF TIME	39 90
NTV UNPLUGGED DT 96 (MICROSOFT)	54 90
PE JAHRE SF-RUCKL 96 KOMPL DT	54 90
PAMELA ANDERSON SCRE NNAVER DT AN	39 90
PE-CHOWK 1986 KOMPL DT	39 90
PEGASUS 2/95 (IDOPPE, CD)	39 90
PEGASUS GAMES (IDOPPE, CD)	39 90
PEGASUS WINDOWS 95	39 90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	39 90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH) 96	39 90
VISTA PRO WINDOW'S KOMPL DT	109 90
VODDOO: OUNGE - ROLLING STONES	49 90

## PC-Soundkarten/Zubehör

[illegible]

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nachnahme plus DM 12,00, Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00, Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



# EARTHSIEGE 2

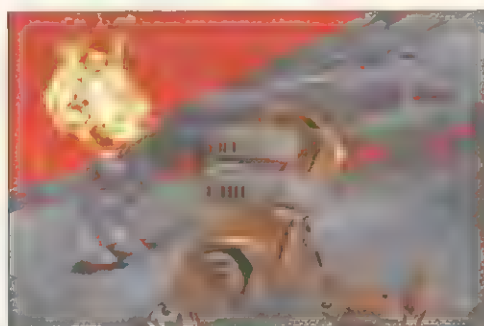
**Mit Earthsiege 2 will Dynamix Activisions Vorzeigeprodukt Mechwarrior 2 vom Robo-Thron stoßen.**

## HERCS

... sind das, was wir normalerweise unter Mechs verstehen. Sofern ein Hersteller jedoch nicht mit den Battletech-Erfindern FASA zusammenarbeitet und so keine Lizenz hat, darf er auch den Namen "Mech" nicht benutzen, geschweige denn das Design dieser riesigen Kampfroborer. Also nannte man die riesigen "Earthsiege"-Robos Hercs und das Szenario statt Battletech einfach Metaltech.



**Beinamputation: So wird ein Herc fachmännisch zerlegt**



**Waffenstarrend: Mit der Plasmakannon sprengt Ihr die Hercs einfach in die Luft**



**Pentium oder 386er? Die Details können fast stufenlos heruntergeschaltet werden.**

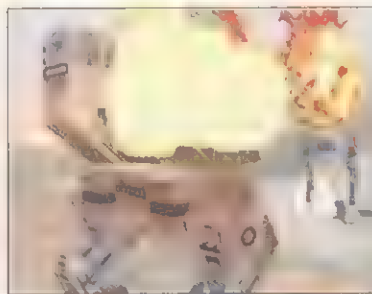
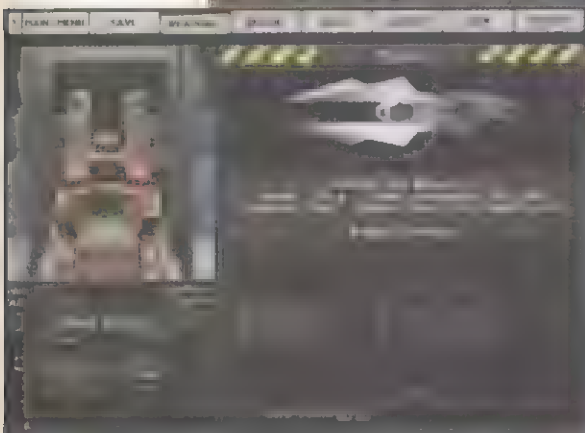
**D**ie Cybriden sind wieder da. Während die Schergen der machthungrigen künstlichen Intelligenz Prometheus noch im ersten "Earthsiege" von der Erde verbannt wurden, haben einige wenige auf dem Mond ihr Lager aufgeschlagen. Prometheus erholte sich natürlich schnell von der Niederlage und steckte alle Ressourcen in den Aufbau einer noch dickeren Cybrid-Streitmacht. Auf der Erde ahnt man nichts Böses, als eines Tages die überwältigende Armee der künstlichen Intelligenz landet. Nun liegt es mal wieder an Euch, die Cybriden auf den Mond zurückzublasen, ihn gleichzeitig zu säubern und Prometheus endgültig zu stoppen. Und dies geschieht **Herc gegen Herc...**

Wie bei Simulationen üblich, erwarten Euch im Hauptmenü verschiedene Optionen. Entweder startet Ihr eine Trainingsmission, in der Euch ein Ausbilder mit dem Herc vertraut macht, oder Ihr beginnt eine Karriere als Mechpilot, die Euch durch mehrere Sektoren und insgesamt über 50

Missionen führt. Action-Freunde können in den "Instant Action"-Modus springen. Startet Ihr eine Campaign, fristet Ihr Euer Piloten-Dasein nicht nur mit reinen Cybriden-Jagden, sondern kümmert Euch auch um wirtschaftliche Belange Eurer Einheit, die aus Euch und vier weiteren Piloten besteht. Der kleine Wirtschaftspart ist mit dem des ersten "Earthsiege" vergleichbar: Ihr sammelt die Reste feindlicher Hercs auf dem Schlachtfeld ein und verwertet den Schrott für den Bau neuer Hercs oder Waffen. Dabei empfiehlt es sich natürlich, den Feinden gekonnt ein Bein abzuschneiden, da so die maximale Wiederverwertbarkeit erreicht wird. Nach jeder Mission werden die Mechs dann mit dem eingesammelten Schrott repariert, bei Bedarf neue Waffen gebaut oder nagelneue, meist größere Hercs gefertigt. Das Reparieren oder der Neubau der Waffen kann bei Bedarf auch vom Computer übernommen werden. Eure Hauptaufgabe in "Earthsiege 2" ist es jedoch wieder mal, alle Mis-

Der "Razor" ist ein fliegender Herc und besonders als Rakenträger geeignet.

So bewaffnen wir unsere "Apocalypse"



sionen möglichst erfolgreich abzuschließen, bevor Ihr die Cybriden-Basis auf dem Mond attackieren könnt. Dazu werden Euch vom Boß Missionen aller Art vorgegeben: Entweder wird patrouilliert, eine gegnerische Basis in Schutt und Asche gelegt, oder Ihr müßt empfindliche Daten zu neuen Waffen etc. von gegnerischen Bunkern downloaden. Anfangs erfüllt Ihr Eure Missionen noch mit kleinen Scout-Hercs, wenn Ihr aber genug Schrott gesammelt habt, könnt Ihr dickeres Geschütz aufgefahren. Neu entwickelte Waffen sind im Laufe des Spiels ebenfalls erhältlich. Eine Besonderheit ist jedoch, daß Ihr den "Razor", einen fliegenden Herc, steuern könnt. Das geht zwar etwas einfacher als in einem Flugsimulator, doch immer noch grundlegend anders als beispielsweise bei einem riesigen Kampfpläuer. Dadurch erhält das Spiel einen

Hauch mehr Abwechslung. An Waffen gibt's die übliche riesige "Earthsiege"-Auswahl. Neben Raketen, Lasern und Autokanonen aller Kaliber, begeistern den Pistolensammler vor allem die Hochenergie-Waffen wie Plasma-Kanone, Flux oder Partikel-Kanone.

Grafisch bietet "Earthsiege 2" ebenfalls grundlegend Neues. Zwar gibt's handelsübliche 3D-SVGA-Grafik mit Texturen, doch besonders die Hercs sind wundervoll detailliert und die Effekte wie **Explosionen und Schüsse**, verdienen erstmals wirklich ihren Namen. Gesteuert wird im Optimalfall via Joystick. Mittels Tastatur gebt Ihr an Eure Untergebenen Befehle, aktiviert Eure Waffen oder begutachtet Karten, Einsatzziele und Schadensstatus. Und natürlich ist auch die externe, schwenkbare Kamera in "Earthsiege 2" vorhanden.

kn

## KONKURRENZ



Im direkten Vergleich schneidet Dynamix' "Earthsiege" etwas schlechter ab, als Activisions "Mechwarrior 2". Hauptgrund ist natürlich der Lizenz-Bonus des "echten" FASA-Produktes. Doch auch die Missionen sind in "MW 2" besser designed und strategisch wertvoller, als in Sierras Mech-Kriegern. Einige Punkte besitzt "Earthsiege 2" jedoch, die wir an "Mechwarrior 2" vermissen. Zum einen die stellenweise fantastische Grafik (sieht man vom Design einiger Hercs ab) und die Möglichkeit, auch Flugmissionen zu spielen. Besonders motivierend ist jedoch der kleine Wirtschaftspart, in dem Ihr den Schrott vom Schlachtfeld sammelt und aus daraus neue Waffen und Hercs baut. Genau dies wäre auch für "MW 2" optimal, da der Sieger eines "echten" Clan-Gefechts die Schlachtfelder ebenfalls nach Brauchbarem absuchen und daraus dann neue Waffen oder Mechs bauen kann.



**Netter Versuch.** Sierra, aber "Mechwarrior 2" stoßt Ihr damit nicht vom Robo-Thron! "Earthsiege 2" sieht verdammt gut aus, hört sich wunderbar an, reicht in Sachen Atmosphäre jedoch nicht an Activisions Battlemech heran. Die Missionen sind weniger abwechslungsreich und verlangen kaum strategisches Vorgehen, die Hercs sehen höchstens wie kleine Geschwister der Battlemechs aus und die Waffen lassen sich nicht so schön konfigurieren. Trotzdem ist "Earthsiege 2" ein ernsthafter Mitbewerber, denn der schöne Wirtschaftsteil, die zahlreichen Missionen und die Möglichkeit, einen Flieger zu steuern, hebt es von allen anderen Robo-Sims ab. Grafisch auf jeden Fall besser als "Mechwarrior 2" überzeugen vor allem die gigantischen Explosionen und Effekte. Für Krieger mit schnellen Maschinen ein Muß, auch wenn das Vorzeigeprodukt "Mechwarrior 2" bleibt.

**SUPER**

Name .....	<b>Earthsiege 2</b>		
Genre .....	Simulation		
Hersteller .....	Dynamix/Sierra		
Niveau .....	einstellbar		
Preis .....	ca. 100 Mark		
Spieler .....	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel .....	geplant	✓	
Anleitung .....	geplant	✓	
Prozessor .....	386	486	Pentium
minimal .....	66		
empfohlen .....	90		
Grafik .....	VGA	MidRes	SVGA
Sound .....	S'Blast	GMidi	CD A.
	✓	✓	

System .....	Win'95
Festplatte belegt .....	55 MByte
RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Steuerung .....	Tastatur, Maus
Joystick .....	Joystick
Extras .....	keine

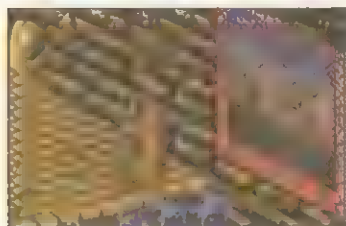
**Grafik** 79%  
**Sound** 72%  
**Spielspaß**





# DER SEELENTURM

**Der Seelenturm  
konvertierte  
vom Amiga-Hit  
zum PC-Schrott.**



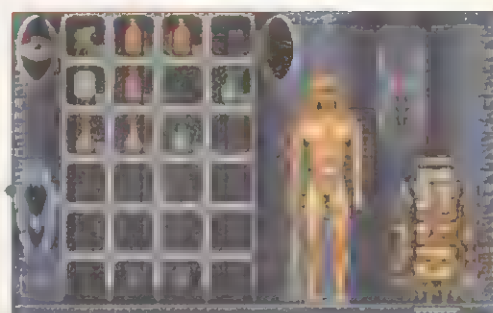
Eine der grafisch aufwendigeren Stellen im Spiel

## HERBA

Wirklich putzig, was sich Black Legend da an lateinischen Namen für die Gewächse ausgedacht hat. So findet man z. B. eine "Wildii Metallica" (schon mal ein lateinisches Wort mit "W" gesehen?), oder eine "Populus Arscidia", was die Waldmelisse sein soll.

**Der Alchemie-Kasten  
sieht komplizierter aus  
als er es tatsächlich ist**

Schenkt man den diversen Amiga-Magazinen Glauben, dann war der Seelenturm eines der besten Spiele, die 1995 für die "Freundin" erschienen. Bei unserem Testmuster muß es sich um ein völlig anderes Programm gehandelt haben, denn der Seelenturm – ein Smash-Hit...? Die Vorgeschichte liest sich jedenfalls noch recht harmlos. Der gar schreckliche Baalhathrok treibt von seinem siebenstöckigen Turm aus böse Spielchen mit dem Fantasyreich Chaybore. Höchste Zeit für einen wagemutigen Draufgänger namens Treeac, dem Gemäuer einen Besuch abzustatten. Dutzende von Räumen im isometrischen 3D-Gewand durchheilt er auf der Suche nach **Kräutern** und Tränken, die sich bevorzugt in Kisten, Gebeinen und riesigen Vasen befinden. Ein lächerlich aussehendes Monsterkabinett, dem Treeac mit Mut, Waffen und den passenden Zaubersprüchen entgegentritt, will ihm dabei ans Leder. Die Sprüche muß der Held in seinem mitgeschleppten Alchemie-Kasten selbst zusammenstellen. Außer ein paar festen Rezepten sind der Experimentierfreudigkeit keine Grenzen



Eine Behandlung ist dringend angebracht

gesetzt. Sollte Euer tapferer Ritter einmal ein paar Wunden erleiden, könnt Ihr diese auf einem eigenen **Statusbildschirm** begutachten und mit den gefundenen Heilmittelchen kurieren – als wahrer Geheimtip hat sich die Behandlung mit Nadel und Faden erwiesen... Weitere Hindernisse auf dem Weg zum finalen Obermottz sind versperrte Türen und Durchgänge, die sich entweder mit den mitgeführten Dietrichen oder einem gefundenen Schlüssel überwinden lassen. Zum "Softwarewitz des Monats" wird die Speicher-

funktion des Seelenturms gekürt: Jeder Spielstand kostet einen bestimmten Batzen Geld, das eher spärlich in den Verliesen herumliegt. Gnädigerweise akzeptiert der Höllenhund aber auch andere Ausrüstungsgegenstände. Wer an einer kniffligen Stelle abspeichern will, hat gute Chancen, einen Großteil seiner Vorräte loszuwerden. Naja, wenigstens kostet das Laden von Savegames nichts. *mg*



**Oh Gott!** Was haben sich die diversen Amiga-Redakteure bloß dabei gedacht, als sie den Seelenturm fast durchgehend zum Hit erkoren? Ich persönlich habe jedenfalls selten ein schlechteres Action-Adventure gespielt. Das fängt schon bei der Grafik an. Die Räume bestehen fast ausschließlich aus einer Grundfarbe in fünf oder sechs Abstufungen, an dem durchgehend braunen Treeac ist das einzig Farbige das neckisch-rote Haarband. Die Sprachausgabe rauscht lauter als drei Meter hohe Hawaiiwellen, alleine die CD-Musik erreicht Klassenstandard. Besonders schlecht gelungen ist die Steuerung der Hauptfigur, ständig bleibt man irgendwo hängen und weiß nicht warum. Da auch Rätsel wie Actioneinlagen gleichermaßen übel sind, steht mein Fazit fest: Lieber spiele ich eine Woche durchgehend das fünf Jahre alte Cadaver, als den Seelenturm auch nur noch einmal freiwillig anzuhören.

Name	Der Seelenturm			System	DOS
Genre	Action-Adventure			Festplatte belegt	13 MByte
Hersteller	Black Legend			RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1				

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		25
empfohlen		50
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD A.
	✓	✓

**Grafik** 27%  
**Sound** 42%  
**Spielspaß**

**28%**

**NAJA**

# FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath  
Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele  
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version

## Die Importabteilung empfiehlt:

<b>IBM DISKETTE</b>	
Cobra Mission US	109 00
Metal & Lace US	84 00
<b>IBM CD-ROM</b>	
1830 US	99 00
Blood Bowl US	59 00
Battleground Ardennes US	109 00
Celtic Tales (KOEI) US	99 00
Crusader - No Remorse US	99 00
D-Day-America invades US	109 00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	99 00
Lost Treasures o Infocom US	99 00
Mechwarrior II (WIN 95, <b>NETZWERKFÄHIG!!!</b> ) EV	99 00
Mechwarrior II Missions US	49 00
New Horizons US	99 00
This means War US	69 00
Power Dolls (Megatek) US	89 00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOEI!!!) US	99 00

## Knüllersammlungen:

### 20 Wargame Classics

Sammlung mit 20 Strategiespielen von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Core, Conflict Middle East, Panzer General, Western Front. US-Vers., CD. nur 99 00

### War Zone

Die neue Knüller-Sammlung: Fighter Wing, Starship, Harpoon Classic, Pacific Island und das längst vergriffene, aber sehr gesuchte **No Greater Glory**. US-Version, nur auf CD-ROM nur 79 00

### Star Trek Emissary US

(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US-Video (NTSC!) d. DS9 Pilotfilms) 109,00

### Gold Box

Die Forgotten Realms-Saga von SSI Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silverblades US-Vers.! 3.5"-Disk 39 00

### Ultramegagoldbox

9 AD&D-Spiele: Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur 109 00

### Ultramega-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119 00

### Ultimate Fantasy Bundle

Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79 00

### AD&D Masterpiece Collection

Neue Sammlung aus den Staaten Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US-Version, nur auf CD-ROM 89 00

### Eye of the Beholder Trilogy

Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM US-Version nur 59 00

### Three Worlds of AD & D

Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al' Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49 00

## Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD	24,95
Schicksalsklinge Lösung	24,95
Schicksalsklinge T-Shirt XL	29,80
Sternenschweif Audio-CD	24,95
Sternenschweif Lösung	24,95
Sternenschweif T-Shirt XL	29,80
<b>DSA-Tools Deluxe:</b> Die ultimative Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79,95	
<b>DSA-Tools Update:</b> Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1 02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto	

## SSI-Klassiker!!!

Alle SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set. **Neu: Sword of Aragon, Waterloo, President Elect.** Pro Titel 29 00

## Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

<b>IBM DISKETTE</b>	
Clash of Steel US	39 00
Carrier Strike US	39 00
Gateway II: Homeworld US	29 00
Pacific War US	39 00
War in Russia US	39 00

### IBM CD-ROM

1944-Across the Rhine DA	79 00
Allied General US	69 00
Apache Longbow US	69 00
Burning Steel II DA	39 00
Burning Steel III DA	49 00
Colonization DV	59 00
Dragonlore DV	39 00
Empire II US	69 00
Fade to Black DV	69 00
Falcon 3.0 Gold DA	69 00
Frankenstein DV	69 00
Hammer of the Gods DV	59 00
Heroes of Might & Magic US	69 00
Jungle Strike DA	29 00
Legend of Faerghail DV	29 00
Machiavelli DV	49 00
Magic Carpet & Data DV	55 00
Master of Orion & Ufo DA	59 00
Megatraveller I DA	39 00
Megatraveller II DA	39 00
Menzoberranzan DA	39 00
Mechwarrior II Missions EV	49 00
Novastorm DA	59 00
Perfect General US	29 00
Tank Commander DA	49 00
Thunderscape US	69 00
Theme Park DV	69 00
Transport Tycoon DV	49 00
Under a Killing Moon DU	69 00

## Dies & Das

### Star Trek Mousepads:

Deep Space 9	29 80
Generations	29 80
Kirk mit Tribbles	29 80

### Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119 00  
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49 00  
CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29 00  
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79 00

und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop  
Graf-Adolf-Str. 41  
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop  
Ostwall 61  
47798 Krefeld

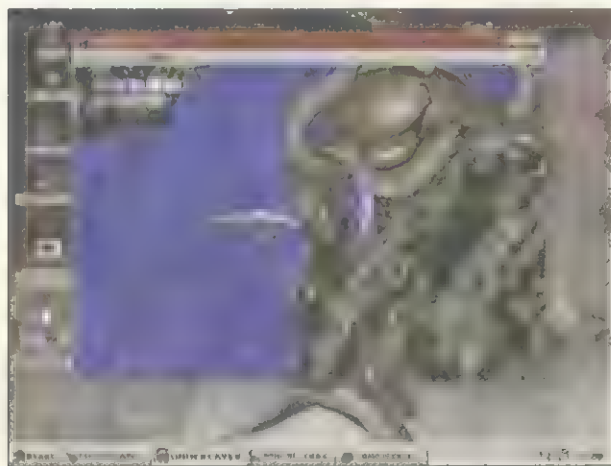
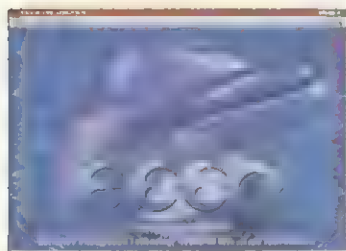
Fantastic Shop  
Morgensstr. 4  
52064 Aachen

Fantastic Shop  
Habsburgerring 18-20  
(Rudolfpl.)-50672 Köln





**Der Delphin von Welt wartet nicht auf Greenpeace, er rettet seine Kumpels selbst.**



**Der fiese Krake hat Ecco nicht so ohne weiteres passieren**

# ECCO THE DOLPHIN

**D**as Leben könnte so schön sein für Ecco. Der friedliche Delphin lebt zusammen mit seiner Familie im tropischen Meer unter paradiesischen Bedingungen. Die Idylle wird jedoch jäh gestört, als ein tropischer Wirbelsturm über die heimatische Lagune hinwegfegt und sämtliche Delphine mit sich reißt. Sämtliche Delphine? Natürlich nicht, Ecco bleibt alleine zurück und macht sich auf die Suche nach seinen versprengten Artgenossen. Bevor Ihr jedoch Eure verlorenen Freunde und Verwandten wieder in die Flossen schließen könnt, müßt Ihr Euch durch sechs Welten und insgesamt 30 Levels manövrieren, unfreundlichen Meeresbewohnern aus dem Weg gehen und Zwiesprache mit "netten" Orcas und Pottwalen halten. Neben diesen Riesen des Meeres trifft Ihr auch auf diverses Kleinvieh wie Quallen und Igelfische, die Euch an den schuppenlosen Körper wollen. Dieser garstigen Zeitge-

nossen erwehrt sich Ecco mit gezielten Nasenstößen oder flieht per Turbo-Taste. In jedem Level finden sich Geheimräume, die durch bläulich schimmernde Kristalle verschlossen sind. Um diese **Kristalle** aus dem Weg zu räumen, bedient sich unser schwimmender Freund seines eingebauten Sonarschreies. Während anfangs noch ein einfacher Sonarimpuls ausreicht,

müßt Ihr in späteren Leveln eine Reihe von Kristallen finden, die Euch mit der jeweiligen "Frequenz" versorgen. Da Delphine – wie wir alle



**Ois isi, man! (bayrische Redensart) Noch freut sich Ecco seines Lebens**



**Wenn Ihr die Delphine per Sonar anquatscht, geben sie Euch nützliche Tips**

wissen – keine Fische sind, sondern durch Lungen atmen, müßt Ihr nicht nur die Lebensenergie des Helden, sondern auch seinen Luftvorrat im Auge behalten. Zum Atmen reckt Ecco die Schnauze über Wasser, in weitverzweigten Labyrinth gilt es nach Luftsinschlüssen Ausschau zu halten, wenn Ihr nicht vorzeitig im Delphin-Walhalla Einzug halten wollt. sg



**GEHT SO**

**Boykottiert Ihr Thunfisch?** Singt Ihr jede Flipper-Folge mit? Und liebt Ihr es, Euch bei New-Age-Musik in den Schlaf zu spielen? Dann ist "Ecco" genau das Richtige für Euch. Action-Fanatiker, die ein rasantes "Jump and Schwimm" erwarten, sind hier fehl am Platz. Vielmehr verbreitet Ecco eine relaxte Unterwasser-Atmosphäre: Wer den Film "Big Blue" gesehen hat, weiß, was ich meine. Die Animationen des feuchten Helden lassen jedem Delphin-Fanatiker das Herz übergehen, und durch die relativ harmlose Story eignet sich das Spiel selbst für die jüngsten Familienmitglieder: So "stirbt" Ecco z.B. nie wirklich, sondern wird im Fall der Fälle an den letzten Rücksetzpunkt begeben. Die Umwelt unseres Helden ist jedoch etwas zu monoton geraten: Am Boden wiederholen sich immer wieder dieselben Pflanzen und Muscheln, was auf die Dauer eintönig wirkt.

Name ..... **Ecco the Dolphin**  
Genre ..... Geschicklichkeit  
Hersteller ..... Sega  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		60
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
		✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... Win'95, Win 3.1  
Festplatte belegt ..... 10 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Maus  
Joystick  
Extras ..... keine

Grafik ..... 75%  
Sound ..... 75%

**Spielezeit**

**67%**  
Bilder auf

# TOMCAT ALLEY

Daß sich auf Konsolen nicht nur schnelle Jump'n'Runs, sondern dank CD-ROM auch ganze Spielfilme verwirklichen lassen, hat vor einem Jahr bereits das auf Segas Mega-CD veröffentlichte "Tomcat Alley" gezeigt. Jetzt hat dieser Interactive Movie um ein amerikanisches Kampfjetgeschwader, das einen verrückten russischen Piloten stoppen soll, immerhin die Ehre, als eines der ersten Spiele von der japanischen Konsolengroßmacht für den PC umgesetzt zu



Welches der Icons mag das richtige sein?

werden. In "Tomcat Alley" sitzt Ihr nicht selbst am Steuerknüppel, sondern helft dem Piloten bei Navigation, Funkgesprächen und Waffensystemen: Während Eure F-14 durch die Lüfte donnert, müßt Ihr per Fadenkreuz die richtigen Systeme auswählen. Wenn es Zeit ist, einen Funkspruch abzusetzen, zieht Ihr unter Zeitdruck den Mauszeiger auf das entsprechende Icon und klickt – den Rest macht der Computer.

Ähnlich funktioniert auch der Abschluß feindlicher MIGs: Cursor über markiertes Ziel und mit linker Maustaste Rakete abschießen. So einfach dieses Spielprinzip ist: Euer Mauszeiger reagiert leider derart langsam, daß es bei den kurz eingblendeten Icons manchmal fast unmöglich ist, rechtzeitig die passende Aktion auszuführen, weshalb sich der Spielspaß auch in Grenzen hält. Der Film selbst ist professionell gemacht, allerdings kommt das Ganze auch auf Computermotoren relativ pixelig daher. Sowohl Handbuch als auch Spiel sind komplett in Englisch, die Filmsequenzen verlangen nach fortgeschrittenen Sprachkenntnissen.

ste

Name ..... **Tomcat Alley**  
 Genre ..... Interactive Movie  
 Hersteller ..... Sega  
 Niveau ..... einstellbar/mittel  
 Preis ..... 80 Mark  
 Spieler ..... 1

Deutsch Englisch

Spiel ..... ✓  
 Anleitung ..... ✓  
 Prozessor 386 486 Pentium  
 minimal ..... 60  
 empfohlen ..... 90  
 Grafik VGA MidRes SVGA

Sound S'Blast GMidi Audio

System ..... Win 3.1/95

Festplatte belegt ..... 10 MByte

RAM-Ausstattung ..... 8 MByte

Steuerung ..... Tastatur, Maus

Extras ..... Joystick, GamePad

keine

Grafik ..... 43%

Sound ..... 61%

Spielspaß

32%

Bilder auf



## { evolution }



fig. 1a

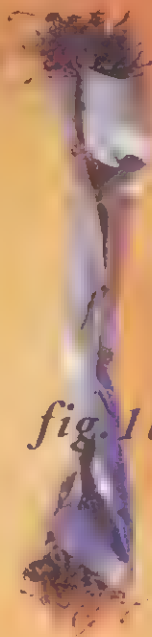


fig. 1b



fig. 1c



fig. 1d



fig. 2



IT'S IN YOUR HANDS.



Noch bunter,  
lauter und  
verrückter.  
Diesmal treibt  
Earthworm Jim  
sein Unwesen  
unter DOS.

# EARTHWORM JIM 2+1

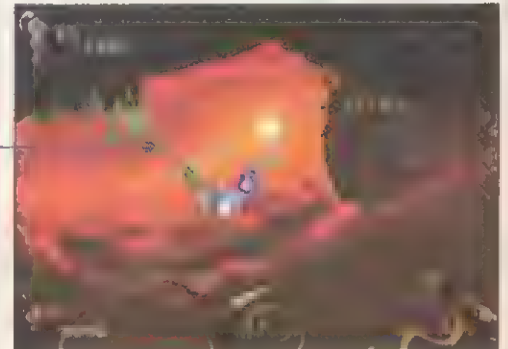
**S**o schnell können Tester-Träume wahr werden: Erst in der vorigen Power Play bettelte ich angesichts Activisions hervorragender PC-Version von Earthworm Jim um eine rasche Konvertierung des zweiten Teils, und siehe da, es ist soweit. Nachdem unser Held im Cyberanzug die liebeliche Princess "What's-Her-Name?"

befreit hatte, sah es zunächst so aus, als ob er nun zum glücklichsten Regenwurm des Universums werden sollte. Aber weit gefehlt, denn der miese Kopfgeldjäger "Psy-Crow" entführt die Erbin der galaktischen Krone in Richtung Lost Vegas, wo er sie in einer Quickie-Hochzeit zu seiner Frau machen will. Das kann Jim natürlich nicht auf sich sitzen lassen, und so macht er sich an die Verfolgung des Pärchens. Begleitet wird er dabei von seinem Kumpel **Snott**, einer Art lebendem Schleimbolzen, der in einem Rucksack auf Jims Rücken lebt.

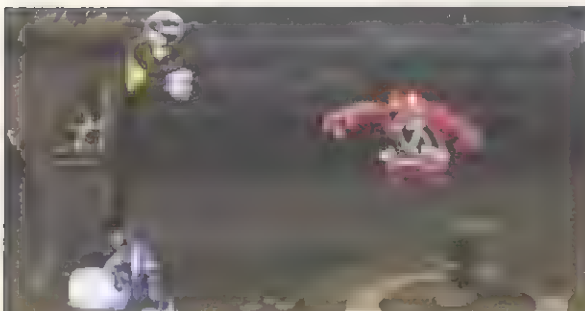
Dieser grüne Zeitgenosse bläht sich bei Bedarf im Flug zum Fallschirm auf und läßt Jim kontrolliert zu Boden schweben. Außerdem benutzt Ihr ihn als Schwingseil an grünlich schimmernden Decken. Aber auch waffentechnisch hat Jim viel dazugelernt und trägt einige tödliche neue Schmankerl im Ärmel. Neben dem altbekannten Blaster und dem Mega-Plasma-Shot findet Ihr in den Levels die Three-Finger-Gun, eine neue Homing Missile, den Smartbomben-ähnlichen Barn Blaster (killed alle Feinde auf dem Screen) und die völlig nutzlose Seifenblasen-Knarre. In puncto Spielbarkeit und fairem Leveldesign hat sich seit Teil 1 nichts verändert: Die abgedrehten Ideen und zahllosen Gags jedoch, die Euch in der Fortsetzung erwarten, legen den Verdacht nahe, daß die Gamedesigner bei der Entwicklung des Programms unter ständigem Drogeneinfluß standen. Im Bonuslevel "Granny Chair" z.B. steuert unser Held einen Treppenlift und wird dabei ständig mit hysterischen Omis bombadiert, die ihn mit ihren Regenschirmen Mores lehren wollen. Ein anderes Beispiel ist "Inflated Head", wo



Bob, der Goldfisch, stellt sich erneut zum Kampf. Das bringt Jim auf kalifornisches Ideen...



Euer multifunktionaler Schleim-Kumpel "Snott" im Einsatz



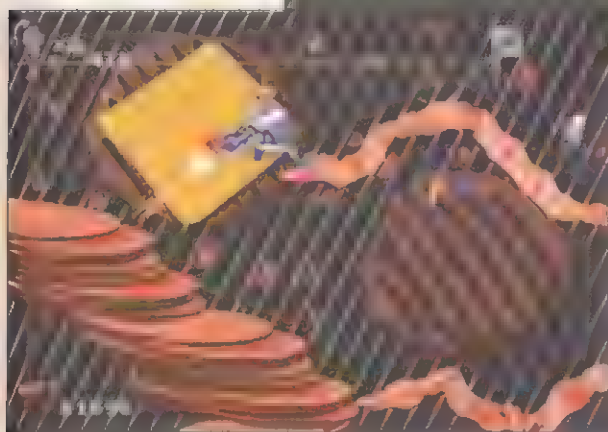
Au Backe! Laßt Ihr in Puppy Love zu viele Weipen fallen, wird Papa ziemlich sauer.



**GUT**

**Sicher geböre ich** zu jener Spezies von Spiele-Rezensenten, die sich grundsätzlich kaum für Fortsetzungen erwärmen können – und seien sie auch noch so gut. Jeder Fortsetzung fehlt nun mal der Überraschungsbonus des völlig Neuen, das z. B. im ersten Teil der Wurmsaga für zahlreiche Brüller sorgte. Außerdem ist die Erwartungshaltung an eine Fortsetzung umso größer, je genialer der erste Teil war. Die Gefahr, dabei eine Enttäuschung zu erleben, ist groß. Für meinen Geschmack sind die Jungs von Shiny-Entertainment in EWJ 2 dann auch übers Ziel hinausgeschossen, denn eine Reihe von Szenen ist nicht nur fast unspielbar schwer, sondern auch inhaltlich ein wenig zu wahnsinnig. Andererseits sollte man nicht verschweigen, daß beide Teile im Paket gar kein Fehlgriff sein können und EWJ nach wie vor zu den empfehlenswertesten Vertretern des Genres überhaupt zählt

In "Flying King" ballert Ihr Euch durch isometrische Landschaften



"Level Ate" wartet mit aggressiven Salzstreuern und heißen Kochplatten auf



Noch nicht einmal vor süßen Hundebabys hat der fiese Psy-Crow Respekt



sich Jim den hohlen Schädel (haben Würmer sowas eigentlich?) aufpumpt und dann fortan vertikal durch die Gegend schwebt. Fast sämtliche Charaktere aus Teil 1 sind in der Fortsetzung wieder mit von der Partie: Neben Psy-Crow geben sich u.a. Evil the Cat, Major Mucus und Peter Puppy, dem von Psy-Crow 600 Welpen geklaut wurde, die Ehre. Neben klassischen Jump 'n' Run-Levels enthält "Earthworm Jim 2" einige ungewöhnliche Bonus-Stages wie Flyin' King, wo Ihr Jim in "Zaxxon"-Tradition auf seiner Taschenrakete durch eine isometrisch scrol-

lende Landschaft steuert. Eine Savefunktion wird Euch in der DOS-Version leider verwehrt, dafür übernahmen die Programmierer von Rainbow Arts das Paßwort-System aus der Konsolen-Version. Findet Ihr in einem Level die Symbole "Earth", "Worm" und "Jim", könnt Ihr fortan diesen Level überspringen. Als "kleiner" Bonus wird der Packung übrigens der komplette erste Teil der Wurmsaga beiliegen, die allerdings auf der SNES-Variante basiert: Mit Bonuslevels und Bonuswaffen aus der Windows-95-Konvertierung ist hier also nicht zu rechnen.

sg



Jim liegt gut im Training: er hebt sogar Mastschweine.



**Auch ein (fast) perfektes Spiel** kann man noch besser machen, wie "Earthworm Jim 2" beweist. Es ist größer, schneller, lauter und witziger als sein Vorgänger, ohne Abstriche auf der technischen Seite zu machen. Die Steuerung und das Spielgefühl sind – wie schon im ersten Teil – einsame Spitze, und einige störende Kleinigkeiten wurden ebenfalls ausgeglichen. So müßt Ihr z.B. nicht länger Eure Waffen in fester Reihenfolge leerballern, sondern könnt wie bei "Pitfall" zwischen den einzelnen Wummen hin- und herschalten. Was ich dem Wurm jedoch ankreide, ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Schon im ersten Teil hatten Einsteiger nicht viel zu lachen, aber Teil zwei setzt hier noch einen 'drauf. Jump 'n' Run-Neulinge sollten sich also auf einige durchzockte Nächte gefaßt machen. Die jedoch lohnen sich: Es gibt derzeit keine besseren Hüpfspiele auf PCs als EWJ 1 und 2.

**SUPER**

Name .....	<b>Earthworm Jim 2+1</b>			System .....	DOS
Genre .....	Geschicklichkeit			Festplatte belegt .....	300 KByte
Hersteller .....	Rainbow Arts			RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	einstellbar			Steuerung .....	Tastatur, Maus
Preis .....	ca. 90 Mark			Extras .....	keine
Spieler .....	1				

	Deutsch	Englisch
--	---------	----------

Spiel			
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✓		✓

**Grafik** .....79%

**Sound** .....78%

**Spielspaß**

**87%**

Demo auf





Wenn Sie von Ihrem  
Computer nur die  
MAUSKCLICKS hören,  
lassen Sie doch einfach  
den los



MAGNAT MULTI-MEDIA • Kriegt Ihr PC keinen Ton raus? Dann schenken Sie ihm aktive Verstärkung: Multi-Media-Boxen von Magnat. Infos über die HiFi-Klangwunder MM 55 und MM 45 (Teststeiger „HiFi Vision“ 11/95) gibt's im Fachhandel, per Coupon oder über Internet (101526,2562@COMPUSERVE.COM) und Compuserve (101526,2562).

SOUND • MIT • BISS  
**Magnat**

# COMIX ZONE



Hängende Finsterlinge werden per Bilderbuch-Uppercut auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt

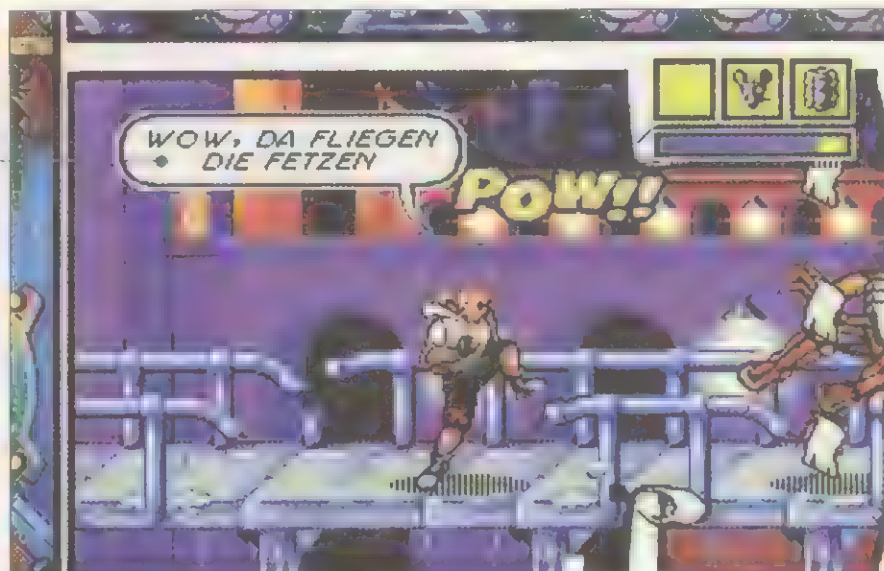
**P**reisfrage: Was sieht aus wie ein durchschnittliches 16-Bit-Videospiel und läuft nur auf Pentium-Rechnern? Nein, "Earthworm Jim" hüpfte auch auf 486ern und sieht besser aus. Es ist "Comix Zone", ein interaktiver Beat'em-Up-Comic, bei dem wir uns fragen, was in diesem Spiel die Power eines Pentium-Prozessors frisst. Die gezeichnete Papierschlacht scrollt kaum und High-Res-Grafiken gibt's ebenso wenig wie eine dritte Dimension. "Comix Zone" ist nichts weiter als ein gemächlich vor sich hinscrollendes Comic-Buch.

Ihr seid Sketch Turner, ein Comic-Zeichner, der im Austausch gegen Obermottz Mortus in sein eigenes Projekt, sprich Comic-Buch, gesogen wurde. Statt Sketch zeichnet nun Mortus den Comic weiter, und unser Held darf sich als Superheiner durch sechs Seiten (Level) dieses Machwerks boxen, um letztendlich Mortus zu plätten und wieder seinen Platz in der Realität einzunehmen. Doch bevor Sketch wieder zu Frau und Kind darf, müssen die Seiten des Comics gänzlich von Übeltätern befreit werden.

So zieht also Euer Held tapfer von Bild zu Bild, kommuniziert mit Mortus Schergen über Dutzende **Sprechblasen**, erledigt eine vorgegebene Anzahl Gegner pro Bild oder tritt Türen ein und zerschlägt Fässer. Dazu greift Sketch auf sagenhafte zwölf verschiedene Angriffstaktiken zurück, die vom Whirlwind Jump Kick über den handelsüblichen Uppercut bis zum Grab-amutant-Überwurf reichen. Ist das aktuelle Bild gesäubert, zeigt ein Pfeil den Weg zum nächsten an und die Schlägerei geht von neuem los. Ab und an gibt's Extras wie Wurfmesser, Bomben oder Ice-Tea-Health-Packs, die Euch das Überleben im harten Comic-Geschäft etwas erleichtern. Im Gegensatz dazu wird "Comix Zone" übermäßig schwer durch das gänzliche Fehlen von Paßwörtern oder eine Savegame-Option. *kn*



Das interaktive Comic-Buch: Prügeln, nichts als Prügeln...



Denkste: Statt Fetzen fliegen in "Comix Zone" nur die Sprechblasen



GEHT SO

**Nervtötender geht es nicht:** "Comix Zone" spielt sich nett und die Idee mit den Comic-Seiten ist in Ordnung. Doch warum fehlt diesem Videospiel-orientierten Comic-Prügler eine Paßwort-Option? Zwar ist Sketchs Reise nicht übermenschlich schwer, doch nervt es gewaltig, sein Leben auf hinteren Seiten auszuhauchen und das ganze Spiel noch einmal vom Anfang durchzuzocken. So etwas muß nicht sein. Doch auch ohne dieses Manko wäre "Comix Zone" ein nur mittelmäßiger Spaßmacher. Wenig verschiedene Feindcharaktere und das Fehlen "echter" Special-Moves machen die Seitenjagd wesentlich langweiliger als ein handelsübliches Beat'em Up. Allein die teils unfreiwillig witzigen deutschen Sprechblasentexte heitern auf – eine eingedeutschte Sprachausgabe wäre allerdings die Krönung gewesen. Und warum ein Pentium benötigt wird, bleibt rätselhaft.

Name	Comix Zone			System	Windows
Genre	Action			Festplatte belegt	.5 MByte
Hersteller	Saga			RAM-Ausstattung	.8 MByte
Niveau	einstellbar			Steuerung	Tastatur, Joystick,
Preis	ca. 90 Mark				Joypad
Spieler	1			Extras	keine
	Deutsch	Englisch			
Spiel	✓	✓		Grafik	39%
Anleitung		✓		Sound	41%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielzeit	
minimal			60	49%	
empfohlen			✓		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	Bilder auf	
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A		
	✓				





# ESPN EXTREME GAMES

**Umsetzungseifer beim Elektronikgiganten Sony: Das Playstation-Potpourri läßt Euch jetzt auch am PC rasen und prügeln.**

Nicht zum Besten gestellt ist es mit dem Image der Teenager bei der Generation ihrer Großeltern – sie gelten oft als Verkehrsrowdies und brutale Chaoten. Würde man die Manieren der 16 "Extreme Games"-Rüpel als repräsentativ ansehen, das Vorurteil träfe voll und ganz die Realität: Hier wird auf körperkraftbetriebenen Vehikeln (Skateboard, Rollerblades, Mountainbike und "Straßenbob") jenseits der 100-Stundenkilometermarke gerast, geboxt und gekickt, was das Zeug hält.

Wenn Ihr Euch für einen der Untersätze entschieden habt, darf ohne weitere Umschweife auf der ersten von fünf Pisten – Italien, Südamerika, San Francisco, Utah und Lake Tahoe stehen zur Wahl – gestartet werden. Ein Balken am oberen Bildrand steht für Eure Kondition und wird bedrohlich kürzer, sobald Ihr in eines der zahlreichen, teilweise beweglichen Hindernisse bret-



In Südamerika sucht Ihr nach dem Zugang zum verborgenen Inkaschatz



Die engen Altstadtgassen von Pisa laden nicht zum Heizen ein



Ist der Weg versperrt, hilft oft nur ein kräftiger Sprung weiter



Sonys zweite Playstation-Konvertierung hinkt weiter hinter dem Original her als "Destruction Derby". Der Zwei-Spieler-Split-screen-Modus entfiel völlig, die weniger bunte VGA-Grafik erinnert anfänglich an "NFS", ohne jedoch kontinuierlich hohes Niveau halten zu können, da beispielsweise die Sprites etwas lieblos dahingepinselt und abgehackt animiert sind. Das A und O eines guten Rennspiels sind Geschwindigkeit und Steuerung. Beides korrespondiert in diesem Fall nicht optimal: Selbst wenn man Hindernisse rechtzeitig erspäht, ist das Handling der Trendgefahrte so träge geraten, daß man dennoch des öfteren eine volle Bauchlandung erleidet. Eine vernünftige Koordination von Prügeln und Fahren ist ohnehin nur mit einem Joypad möglich, die Keyboardsteuerung über zehn (!)

Tasten treibt auch den ruppigsten Sportsmann in den Wahnsinn.

**GEHT SO**

Name ... **ESPN Extreme Games**  
Genre ... Rennspiel  
Hersteller ... Sony  
Niveau ... einstellbar  
Preis ... ca. 120 Mark  
Spieler ... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ... Windows  
Festplatte belegt ... 3 MByte  
RAM-Ausstattung ... 8 MByte  
Steuerung ... Tastatur, Joystick  
Extras ... keine

Grafik ... 68%  
Sound ... 62%  
Spielepaß

**54%**  
Bilder auf

# UNNECESSARY ROUGHNESS '96

**D**a ist sie wieder, die "unnötige Grobheit" aus dem Hause Accolade. Und wie immer, hat sich im Vergleich zu "Unnecessary Roughness" (1994) und "Unnecessary Roughness 95" (1995) in "Unnecessary Roughness 96" (1996) nicht allzu viel getan. Schön, es gibt dank Lizenz die 96er Teams der NFL, aber das war's auch schon. Spielerisch bietet "Unnecessary Roughness" han-



Grafisch nett: Eure Mannen auf dem Feld

delsüßliches: Ihr behauptet Euch sowohl in einem Trainingsmatch als auch in einer Liga und editiert Eure Mannschaft nach eigenen Wünschen. Die weiteren Optionen gleichen ebenfalls denen der Vorgänger: Ihr dürft Audibles, Fumbles und Interceptions an- oder abschalten und die Spielgeschwindigkeit einstellen. Auf dem Spielfeld gleicht Accolades dritte Football-Simulation den Vorgängern: Ihr steuert wahlweise einen Spieler, während des Angriffs immer den ballführenden, und paßt oder tackled auf Knopfdruck. "Unnecessary Roughness 96" bietet Fans des Genres und Sports neue, aktualisierte Mannschaften, doch ein einfaches (kostenloses) Update hätte genau dasselbe erreicht. Sieht man davon ab, ist das Spiel gelungen, das schlechte Paßspiel des ersten Teils wurde ausgebessert und in Sachen Präsentation ist "Unnecessary Roughness 96" ebenfalls flott durchgestylt. Wer einen der ersten Teile besitzt, braucht die unnötige 96er-Grobheit nicht unbedingt.

kn

Name **Unnecessary Roughness**  
Genre ..... Sport  
Hersteller ..... Accolade  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		25
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 28 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Maus,  
Joystick  
Extras ..... NFL Lizenz

Grafik ..... 69%  
Sound ..... 76%  
Spielepaß



Demo auf

DEBIT '96  
Ausg. 9 EG  
Stand 17. A

## Sphärenklänge...

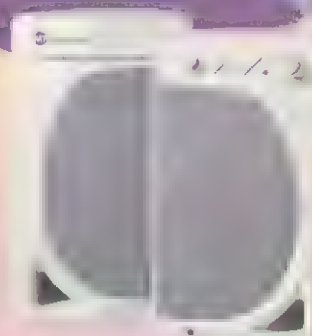
Das absolute Klangerlebnis



**732 AEROSPACE EXTREME**  
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO),  
Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil  
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**



**SV 740 AEROSPACE ALPHA**  
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO),  
Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil  
unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



**615 STEREO Lautsprechersatz**  
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO),  
Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil  
unverbindliche Preisempfehlung **DM 79,95**



**SV 721 AEROSPACE DE LUXE**

Magnetisch abgeschirmt, 2 x 100 Watt (PMPO),  
Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Kabelfernbedienung mit LCD-Display, inkl. Spezialnetzteil  
unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

**Jöllenbeck**

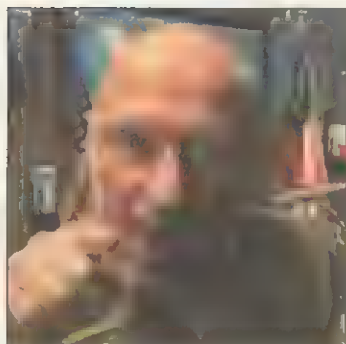
GmbH · FarEast-Import-Export  
27404 Weertzen Tel. (0 42 87) 12 51 Fax (0 42 87) 6 07  
Vertrieb über den Fachhandel



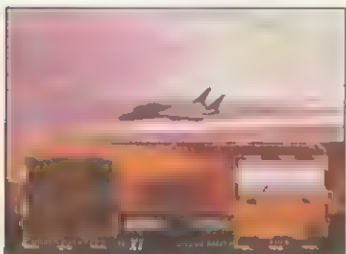
# TOP GUN

## Fire at Will

Top Gun ohne Tom Cruise. Außer James Tolkan waren alle Originalschauspieler wohl zu teuer für Spectrum Holobytes Film-Umsetzung.



"Sie sind eine Null, genau wie Ihr Vater, McFly"....uups, falscher Film!



"I feel the need, the need for speed!" Mit Mach 1 über den Grand Canyon.

Am unteren Bildschirm sieht Ihr die FIPs, hier für Kommunikation und Target-Lock



Eine der schwierigsten Übungen des Marinefliegers: Die Landung auf dem Flugzeugträger. Furchtsame Naturen greifen hier zur Sicherheit auf den Autopiloten zurück.

Für Mr. Nice Guy Tom Cruise markierte "Top Gun" den Start einer Karriere als Hollywood-Superstar. Tony Scott demonstrierte mit seinem auf Spielfilmlänge aufgeblasenen Navy-Werbespot eindrucksvoll, wie aufregend und heroisch doch das Leben als F-14-Pilot sein kann. Seitdem ist viel Kerosin durch die Nachbrenner geflossen: Mr. Cruise ist inzwischen bekennender Scientologe und die bösen Russen sind als Feindbild auch nicht mehr das, was sie mal waren. Trotzdem ließ es sich Spectrum Holobyte nicht nehmen, mit zehnjähriger Verspätung eine Simulation, die auf Mavericks Erlebnissen in der "Tactical Fighter Weapons School" basiert, auf

den Markt zu bringen. Die Vorteile dieses Projekts liegen klar auf der Hand: So konnte man sich z.B. die Produktion aufwendiger Zwischensequenzen sparen und griff kurzerhand auf Original-Footage zurück. Aber eins nach dem anderen: Zunächst laufen in leicht abgewandelter Form die ersten Minuten des Kassenschlagers als Intro ab. Nachdem der beste Pilot Eures Geschwaders (Cougar) den Dienst quittiert hat, eröffnet Euch Euer Kommandant "Hondo", der wie im Film von James "Mr. Strickland" Tolkan gespielt wird, daß nunmehr Ihr die Ehre habt, ihn zu Top Gun zu begleiten. In

Miramar angekommen, stellt Ihr alsbald fest, daß Euch Euer schlechter Ruf vorausgeeilt ist. Kollege Stinger läßt keine Gelegenheit aus, Euch vor versammelter Mannschaft zu hänseln, ganz schön fies! Euer Ziel ist es natürlich zunächst, die begehrte Top Gun-Trophäe zu ergattern. Hierfür müßt Ihr in zahlreichen Trainingsmissionen durch (simulierte) Abschlüsse Punkte sammeln. Wie bei jeder vernünftigen Flugsimulation stellt Ihr vor dem Take Off die Kampfpaparameter ein: Von unendlicher Munition bis hin zu einem arcademäßigen Flightmodel, lassen



"Wir bedauern, Ihnen mitzuteilen, daß Ihre 50km tot sind, weil sie sich zu ähnlich angestellt haben."



sich hier einige Aspekte des Luftkampfes an- und abschalten. Die Bewaffnung könnt Ihr erst in "echten" Einsätzen selber auswählen.

Im Cockpit erfreuen voxelspazige Landschaften und SVGA-Flugzeuge mit schicken Texturen das Auge des PC-Mavericks. Ein interessantes Feature von "Top Gun" sind die "PIPs". In diesen kleinen Zusatzfenstern werden neben einigen Cockpitanzeigen wichtige Ereignisse in Eurer Umgebung dargestellt. Feuert Ihr z.B. eine Rakete ab, seht Ihr den Launch in einem PIP, ohne die Cockpit-Perspektive verlassen zu müs-

sen. Nähert sich die Rakete ihrem Ziel, schaltet sich das PIP erneut ein und zeigt Euch Erfolg oder Mißerfolg

Eures Schusses an. Neben der Campaign, in deren weiterem Verlauf es dann doch mal wieder gegen böse separatistische Russen geht, stehen Euch noch 20 "Instant Action"-Missionen zur Verfügung. Wem schließlich die ganze Fliegerei zu nervig ist, der verläßt sich auf den Autopiloten, der Euch in den ersten Missionen auf den richtigen Kurs bringt und sogar Eure Feinde für Euch abschießt. Sehr spannend.

sg



Im Object-Viewer informiert Ihr Euch über Eure Feinde



**Nicht Fisch und nicht Fleisch**, das war das erste, was mir zu Top Gun einfiel. Augenscheinlich wollten die Designer hier eine Flight Sim abliefern, die auch den Durchschnittsspieler fesselt, ohne den Flugfanatikern auf den Schlip zu treten. Aber leider kann das Spiel weder in der einen noch in der anderen Welt komplett überzeugen: Die Grafiken sehen nett aus, und der Sound dröhnt kinomäßig, aber wer nur auf Ballerei aus ist, wird sich hier schnell überfordert fühlen. Andererseits vermisst der PC Pilot die aus früheren Holobyte-Produkten bekannte Simulationstiefe. Die Movie-Sequenzen überzeugen durch beeindruckende Flugaufnahmen und einwandfreie Umsetzung. Kunststück! Die meisten Schnipsel stammen schließlich aus Tony Scotts Kinofilm. Bei den nachgedrehten Clips fallen vor allem die Nachwuchsschauspieler auf, allen voran Jamison Jones als trashiger Val Kilmer-Verschnitt "Stinger".

Name ... **Top Gun - Fire at will** System ..... Win'95  
Genre ..... Simulation Festplatte belegt ..... 16-32 MByte  
Hersteller ..... Spectrum Holobyte RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Niveau ..... einstellbar Steuerung ..... Tastatur, Joystick,  
Preis ..... ca. 100 Mark Extras .. Netzwerk, (Null-) Modem  
Spieler ..... 1 bis 8 Option

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386 486	Pentium
minimal	66	
empfohlen		90
Grafik	VGA MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio

Grafik ..... **75%**  
Sound ..... **78%**

**72%**

Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)

Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel

0281-25922 & 0281-24985

Fax: 0281-23493

software  
house

PC-CDROM

11th hour	DV	89,95
Albion	DV	79,95
Bung	DV	59,95
Bleifuss - Screamer	DV	54,95
Braindead 13	DV	67,95
Burning Steel 4	DV x	69,95
Caesar 2	DV	79,95
Chewy - ESC form F5	DV	69,95
CIV Net	DV	89,95
Command & Conquer	DV	89,95
Command & Conquer Data	DV	25,95
Conqueror A.D. 1086	DV	i.V.
Crusader No Remorse	DV	79,95
Cyberia 2	DV x	74,95
Cybermage	DV	79,95

**Daggerfall**  
DU 79,95 DM

Der Seelenkrieger	DV	64,95
Der Drudenkreis	DV	64,95
Der Plauer 2	DV x	74,95
Descent 2	DA x	84,95
Die Fugger 2	DV x	79,95

Das schwarze Auge 3 DV x i.V.  
Dungeon Keeper DV x 79,95  
Earthworm Jim (Win 95) DV 64,95  
Entomorph DV 69,95  
Fantasy General i.V.  
Fifa Soccer '96 DV 79,95  
Formula One GP 2 DU 97,95 DM  
Formula T2 Lenkrad von Thrustmaster 239,95 DM

Frankenstein DV 84,95  
Frontpage Football 96 EV i.V.  
Gabriel Knight 2 DA 84,95  
Gender Wars i.V.  
Grand Prix Manager DV 84,95  
Hardball 5 i.V.  
Hi-Octane DV 39,95  
Hugo DV 59,95  
Indy Car Racing 2 DV 74,95  
Imporium Romanum DV 79,95  
Kingdom O' Magic DU i.V.

Mechwarrior 2 - Data	DV	i.V.
Mechwarrior 2 Special Edition	DV x	79,95
Monopoly	DV	69,95

Myth Special Edition 2 DV x 69,95  
NHL Hockey '96 DV 79,95

**NBA Live '96**  
DU 79,95 DM

Panzergeneral 2 DA 69,95  
Pax Imperia 2 i.V.  
Phantasmagoria DV 84,95  
Pinball Wizard 2000 + DV 69,95  
Pole Position DV 79,95  
Police Quest - SWAT DA 74,95  
Pro Pinball - The Web DA 54,95  
Rayman DV 69,95  
Rebel Assault 2 DA 69,95  
Riddle of Master Lu DV 74,95

**Shannara**  
DU 74,95 DM

Sid Meier's Classic Coll.	DV	89,95
Silent Hunter	DA x	69,95
Simon the Sorcerer 2 Special	DV x	69,95
Star Trek Generations	x i.V.	
Steel Panthers	DV	69,95
Stonekeep	DV	89,95
Syndicate - Wars	x i.V.	
Talisman	DV	69,95
Teamchef	DV x	i.V.
Terminator Future Shock	DV	74,95
TFX - Eurofighter 2000	DV	84,95
The Dig	DA	69,95

**SUPER-SCHNÄPPCHEN**

Battle Isle 1	DV	9,99
Indiana Jones 3	DV	9,99
Indiana Jones 4	DV	9,99
Might & Magic 3	DV	9,99
Might & Magic 4	DV	9,99
Monkey Island 1	DV	9,99
Monkey Island 2	DV	9,99
Claris Works	DV	9,99
DBase 4	DV	9,99
Lotos Organizer 1.1	DV	19,99
Picture Publisher 4.0	DV	19,80

ALLES KOMPLETTE MOLLVERSIONEN !!!

The Need for speed DV 79,95  
**This means war**  
DU 89,95 DM

Thunderhawk 2	DV	74,95
Tilt	DV	54,95
Time Gate Knight's Chase	DV	84,95
Torin's Passage	DV	84,95
Touche - 5th mutaceeter	DV	69,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	84,95
Urban Runner	x i.V.	
Warcraft 2	DV	74,95
Warhammer Im Schatten	x i.V.	
Westwood Compilation	DV	74,95
Wing Commander 4	DV	99,95
Worms	DV	64,95
WWF Wrestlingmania	DA	84,95

**Händleranfragen erwünscht!**



WIR FÜHREN AUSSERDEM:  
• AMIGA-SOFTWARE  
• SONY PLAYSTATION !!!  
• LÖSUNGSBÜCHER  
• PC-HARDWARE  
• JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN  
WIR BERATEN SIE GERN !!!

FÜR SOFTWAREHOUSE-TEAM



AUCH IM LADENLOKAL GILT:  
VERKAUF ZU  
VERSANDPREISEN !!!

**Versandbedingungen:** Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)  
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr  
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 15.- DM Leistungsentschädigung

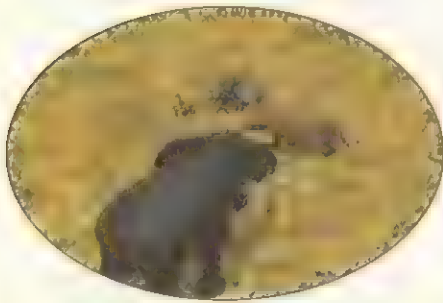
DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung  
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung  
\* = Spiel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich  
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !



# LION



Habt Ihr in "Wolf" noch mit Isegrim geheult, brüllt Ihr Euch in "Lion" durch den Alltag des Königs der Tiere.



Hin und wieder regt sich ein ganz anderer Trieb, dann will der Arterhaltung gedient werden, was

Was hätte uns neben der Simulation eines Wolfs- und Löwenlebens noch interessiert? Richtig! Das Nachempfinden des Speisezettels des Weißen Hais, doch da hätten Sanctuary Woods ja eine komplett neue Unterwasser-Engine entwerfen müssen. Bei "Lion" war das viel einfacher zu bewerkstelligen. Auch wenn die Sprites jetzt gerendert sind, in der groben VGA-Auflösung macht das wenig Unterschied. Diesmal durchstreift Ihr in der pelzigen Haut des Königs der Tiere die Savanne, ständig auf der Suche nach Wasser und fleischlichen Vergnügungen der ernährungs- sowie fortpflanzungs-technischen Art. Auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand wird Euch mit verschiedenen **Skalen** angezeigt, welches Bedürfnis Ihr nun vornehmlich stillen sollt. Mit mausgesteuerten Richtungspfeilen bewegt Ihr Euren Löwen über das nach allen Seiten scrollende Spielfeld, die Entfernung des Cursors vom allzeit in der Bildschirm-Mitte zentrierten Löwen ist dabei maßgeblich – je nachdem, ob Euer Raubtier gehen, "traben" oder rennen soll. Ein solcher Spurt bei

der Jagd kostet natürlich Kondition. Ist die erstmal verpufft, muß wieder ausgeruht werden, doch richtige Ruhe findet Ihr nur mit vollem Magen. Teufelskreis, der Lauf der Natur, wie immer man es nennen mag, das sind die wesentlichen Dinge, die zur

Selbsterhaltung der knuffigen Großkatze dienen. Hin und wieder regt sich ein ganz anderer Trieb, dann will der Arterhaltung gedient werden, was

Auf der Übersichtskarte seht Ihr die Gefahren (Jäger) oder Freuden (Herden) der Savanne auf einen Blick

natürlich für noch mehr Probleme sorgt: Die Zahl der zu stopfenden Mäuler multipliziert sich. Bevor Ihr Euch an die Simulation eines ganzen Löwenlebens wagt, solltet Ihr Euch erst in den Szenarien üben. Diese Einzelmissionen decken so ziemlich alle Problematiken und Situationen ab, mit denen Ihr dann später in der "Campaign" konfrontiert werdet. Von Verletzungen auskurieren, über Rankämpfe bis hin zum erfolgreichen Entkommen aus den Fängen der Zoohäscher, ist hierbei alles vertreten. Wie im richtigen Katzenleben könnt Ihr Gebrauch von Euren **Sinnen** machen: Beute, Wasser und Feinde werden erlauscht, erschnuppert oder ganz simpel durch Sichtkontakt wahrgenommen. Spielt Ihr in den Szenarien noch mit festen Gegebenheiten, so könnt Ihr in der Simulation vom Geschlecht bis zum Beutevorkommen alles einstellen. Auf einer ständig aufrufbaren Karte stellt sich Euch das Erkundete in der Übersicht dar.

Der im Programm enthaltene "Multimedia-Teil", in dem allerhand Wissenswertes über die behenden Faulpelze in Sprachausgabe, Bildern und Video vermittelt wird, kann durchaus den ein oder anderen Hinweis zur richtigen Verhaltensweise im Spiel geben.

fh



GEHT SO

Bis auf unerhebliche grafische Verbesserungen, einen unwesentlich geänderten Speiseplan und eine etwas gemütlicher geregelte Rangfolge präsentiert sich mir in weiten Zügen ein mit "Wolf" identisches Spiel. Die Idee, das Leben einer Tiergattung zu simulieren, bleibt so gut wie damals, doch bei aller Naturtreue läßt sich nicht verschweigen, daß es im Leben eines Löwen stinklangweilige Momente gibt. Wer alle Beutetiere einmal erlegt und sich für die lange Jagd ausgiebig mit Decken belohnt hat, der kennt auch schon sämtliche Reize der Löwensimulation. Der Kontakt mit Menschen ist immer noch so unsinnig wie im Vorgänger: Selbst einem einzigen Massai-Krieger mit Speer seid Ihr regelmäßig unterlegen. In Verbindung mit der im Programm enthaltenen kleinen Löwenkunde erhaltet Ihr dennoch ein

Spiel, das dennoch durch seine Skurrilität das Geld wert ist.

Name	.....	Lion	System	.....	DOS, Win 3.1, Win'95
Genre	.....	Simulation	Festplatte belegt	.....	20 MByte
Hersteller	.....	Sanctuary Woods	RAM-Ausstattung	.....	8 MByte
Niveau	.....	.....	.....	.....	(4 unter DOS)
Preis	.....	ca. 100 Mark	Steuerung	.....	Tastatur, Maus
Spieler	.....	1	Extras	.....	mit Löwen-Enzyklopädie

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66 90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	

Grafik ..... 62%  
Sound ..... 64%

Spielzeit

62%  
Bilder auf

# Jet + Stream

**Bestellannahme rund um die Uhr,  
auch am Wochenende.**

**BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#**

**TELEFONNUMMERN: (07247) 1254**

**(07247) 1031**

**FAX: (07247) 3549**

**SOFTWARE-VERSAND  
POSTFACH 1243  
76346 LINKENHEIM**

## PC CD-Rom

1st Hour	DV	89,99
1st Lemmings	DA	69,99
1st Ultra Pinball	DV	69,99
1st Musketeer	DA	69,99
7th Guest	DA	24,99
A Gent	DV	*79,99
Absolute Zero	DV	79,99
Across the Rhine	DV	99,99
Addams Family Pinball	DA	*69,99
Agile Warrior F-111X	a.A.	
Alien	DV	84,99
Alien Legacy	DA	69,99
Alien Virus	DV	59,99
Aliens	DA	69,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	49,99
Amenka 1861-1865	DV	89,99
Anvil of Dawn	DA	72,99
Apache Longbow	DV	74,99

## Arcade America

**\*DV 69,99**

Archibald	DV	72,99
Armored Fist	DV	49,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	69,99
Awful Green Things	DA	a.A.
Aztec: Empire of the Blood	DV	a.A.
Banyon	DA	59,99
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 2 + Missionsdisk	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	84,99
Battleground Ardenne	DV	a.A.
Battles in Time	DA	79,99
Beavis and Butthead	LV	64,99
Berlin Connection	DV	*89,99
Bermuda Syndrome	DV	79,99
Big Red Racing	DA	*79,99
Bling	DV	64,99
Blind Date	DV	69,99
Blind Date /Win	DA	54,99
Braindead 13	DV	69,99
Burned in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	DV	*72,99
Caesar I	DA	24,99

## Caesar 2 DV 69,99

Caribbean Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chewy-Flucht von F5	DV	74,99
Chronomaster	DA	79,99
Civilization	DA	39,99
CivNet	DV	94,99
Command & Conquer	DV	89,99

## Command & Conquer Mission CD AUSNAHMEZUSTAND DV 29,99

Command Aces of the Deep DV 89,99

## Creature Shock

**DA 34,99**

Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	69,99
Das schwarze Auge 3 DV *		
Deathkeep AD&D /Win95	EV	*74,99
Descent the New Levels	DV	19,99

**Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern!**

DV - deutsche Version  
DA - deutsche Anleitung  
EV - englische Version  
(\*)-bei Druck noch nicht verfügbar.  
( Vorbestellung empfohlen )  
a.A. - auf Anfrage

## Lösungshefte lieferbar

Der Drachenzirkel	DV	74,99
Der Kapitalist/Capitalism	DA	77,99
Der Meister	DV	54,99
Der Planer 2	DV	*74,99
Der Reeder	DV	74,99
Der Talisman	DV	74,99
Descent 2	DA	84,99
Desert + Jungle Strike Pack	DA	24,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	82,99
Die Siedler	DV	39,99
Discworld	DV	*79,99
Dreamweb	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	89,99
Earthworm Jim	DV	*69,99
Entomorph	DV	69,99
Escalation	DV	a.A.
ESPN Extreme Games	DA	a.A.
Extreme Pinball	DA	54,99
Fade to Black	DV	79,99
Fatal Racing	DV	64,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer internat	DV	69,99
Fighter Duell	DA	69,99
Final Approach	DA	49,99
Flight Simulator 5 I	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	89,99

## Formular One GP2

**DV 99,99 \***

Frankenstein - T.T. E.O. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	69,99
Frontlines	DV	62,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	*24,99

## Gabriel Knight 2 DA 84,99

## Gene Wars DV 79,99 \*

Goblins 1+2	DV	24,99
Goblins 4 / Woodruff ..	DV	79,99
Grand Prix Manager /Win	DV	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	74,99
Hi Octane	DV	37,99
HUGO 3	DV	69,99
Human Recal	DV	79,99
Imperium Romanum	DV	*84,99
In the First Degree	DA	79,99
Indy Car Racing	DA	24,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
J. Madden Football 96	DV	*84,99
Jagged Alliance	DV	84,99
Jurassic Park	DV	24,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Klik'n Play	DV	89,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Kyrandia 1	DV	34,99
Last Dynasty	DV	39,99
Lemmings 2 - The Tribes	DA	64,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Lost Admiral 2	DA	*79,99
Lost Eden	DV	79,99
Lost Signals	DV	74,99
Lukas TOP Adv Col	DV	78,99
Machiavelli the Prince	DV	89,99
Mad TV 2	DV	*74,99
Made in Germany Comp	DV	64,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic Carpet Data	DV	24,99
Magic the Gathering /Win95	DV	*99,99

Marine Fighters / USNF Data	DV	44,99
-----------------------------	----	-------

## Händleranfragen erwünscht

Sony Playstation	559,00
Alien Trilogy	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
Krazy Ivan	84,99
Thunderhawk 2 Firestorm	84,99
War Hawk	84,99
Wipeout	89,99
WWF Wrestle Mania	89,99

## Mechwarrior 2 DV 94,99

## Mechwarrior 2 Expansion Pack

**DV 39,99**

Mission Critical	DA	79,99
Monopoly	DV	59,99
Myst Special Edition /Win	DV	64,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	19,99
NBA Jam Tournament	DA	89,99

## NBA Live 96 DV \*89,99

Need for Speed	DV	79,99
Network A4	DV	89,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Offensive	DA	*84,99
Panzer General	DA	49,99
Panzer General 2	DV	74,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	DV	89,99
Pitfall /Win95	DV	84,99
Pole Position - Formel 1 Manager	DV	84,99

## Police Quest SWAT

**DV \*79,99**

Pool Champion/Win95	DA	59,99
Powerhouse	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	54,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame	DV	89,99
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Raven Project	DV	54,99

## Rayman DA 74,99

Rebel Assault 2	DV	*79,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle o. Master Lu	DV	*89,99
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Shanghai Great Moments	DV	79,99

## Shannara

**DV 79,99**

Shell Shock	DV	*74,99
Shockwave /Win 95	DV	84,99
Sid Meier Classics	DV	89,99
Silent Hunter	DV	*69,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Silent Thunder /Win95	DV	*89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower /Win	DV	84,99
Sim Town	DV	64,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Skaphander	DV	59,99
Space Marines	DV	79,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Ranger	DV	64,99

## Star Trek

Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
Star Trek 2 JR - Collectors Edition	DA	89,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	79,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Star Trek Generations	DV	a.A.
Steel Panthers	DA	69,99
Stonekeep	DV	84,99
Superkarts Plus (Maniac Karts)	DV	*49,99
System Shock	DA	34,99
T - Mek	DA	*74,99
Teachief	DV	84,99

Sega Saturn	649,00
Cyberia	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
NBA Jam Tournament	89,99
Rise of the Robots 2	84,99
Streetfighter the Movie	89,99
Thunderhawk 2	94,99
Worms	79,99

## Terminator - Future Shock

**DV \*74,99**

Terror T rex/Win95	DA	a.A.
TFX - Euro Fighter 2000	DV	89,99
The Dark Eye	DA	*74,99

## The Dig DV \*69,99

The Hive /Win95	DA	57,99
The War College	a.A.	
Thexder / Win95	DA	*64,99
This means War /Win95	DV	*89,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Thunderscape	DV	64,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA	64,99
Tilt!	DA	54,99
Time Gate - Knights Chase	DV	84,99

## Top Gun - Fire at Will DV \*99,99

Torin's Passage	DV	89,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Trophy Bass Fishing	EV	84,99
Try-Trust	EV	84,99
Try-Trust /Win95	DA	
UEFA Champion League	DV	69,99
Unnecessary Roughness 96	DA	*74,99
Virtual Karts	DV	99,99
Virtual Pool	DA	89,99
Vollgas	DV	79,99
War at Sea Coll	EV	*54,99
War College	DV	*64,99

## Warcraft 2 DV 69,99

Warhammer - im Schatten /Win95 DA \*69,99

Warlords 2 Deluxe	EV	74,99
Welcome to the Future	DV	*89,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Comp	DV	69,99
Weilands	DA	59,99
Wing Commander 3	DV	79,99

## Wing Commander 4

**DV 99,99**

Witchaven	EV	74,99
Wolf	DV	69,99
World of Soccer	DV	89,99
Worms	DV	69,99
WWF Wrestle Mania	DA	84,99
X Wing + alle Data's + verb. GrafikDV	DV	69,99

## Hardware

Game Pad	34,99
Wing Man	64,99
Wing Man Extreme	87,99
Logitech PILOT Mouse 2-Tasten	24,99
Quad Speed CD-ROM IDE	180,00
Quad Speed CD-ROM Mitsumi	195,00
6-Speed CD-ROM	295,00
1MB PCI Grafikkarte	110,00
2MB PCI Grafikkarte	280,00
17" Monitor 64kHz	1100,00
Soundblaster 16 Vibra Plug&Play	180,00
Soundblaster AWE 32 Plug&Play	450,00
Quantum Fireball 1,27GB	399,00
486 DX4 Motherboard+CPU 100Mhz	270,00
586 Pentium Board 90-133Mhz	210,00
586 Board Asus TP4XE 200Mhz	360,00
586 Board Asus TP4XE Pipeline Burst	420,00
Pentium 100Mhz	440,00
Pentium 133Mhz	660,00
Simm PS/2 8MB // EDO + DM 30	375,00

**Achtung bei Hardware gelten Tagespreise.**

Voraussetzungen: DM 6,00 (Euroscheck bis DM 400,-) oder Überweisung. Bei Nachnahme (DM 10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).

Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal.

Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

**Ab DM 250 keine Portokosten**

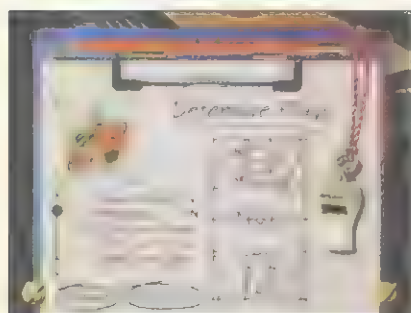


# NBA LIVE '96

**Zum vierten Mal in dieser Spielzeit stopft EA die hungrigen Mäuler mit ausgezeichnete mundendem Sportspielfutter.**



**Auf 486ern empfiehlt sich die niedrige Auflösung mit abgeschalteten Details**



**Die erweiterten Spielstrategien sind jetzt sogar animiert**

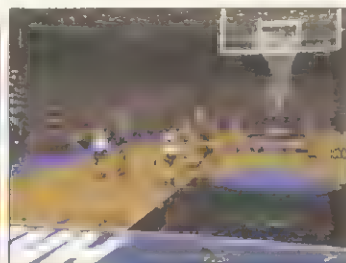
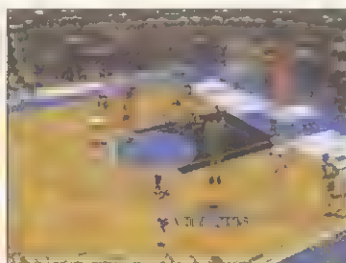
**I** love this game! Dem Werbespruch der NBA folgend, kehrte "Magic" Johnson vor kurzem zurück auf die größte Basketballbühne dieser Welt. Der HIV-infizierte Johnson ist damit nach Michael Jordan bereits der zweite Megastar, der nach längerer Pause noch ein paar Extramilliöchen in der NBA abstaubt. Der Liga konnte dies nur guttun: Auf der nach oben offenen Popularitätsskala erreicht sie inzwischen schwindelerregende Werte. Dank aller Originalteams und -spieler ist auch das im Frühjahr 1995 erschienene NBA Live '95 ähnlich beliebt, zu dem Electro-

nic Arts jetzt einen Nachfolger präsentiert. Natürlich sind auch diesmal wieder alle echten Mannschaften samt ihren Korbjägern mit von der Partie, und zwar auf dem Personalstand der momentan laufenden Saison. Seit 1994 kämpfen mit den Toronto Raptors und den Vancouver Grizzlies erstmals auch zwei kanadische Teams um Punkte und Titel; sie wurden ebenfalls mit berücksichtigt.

Wichtigste Neuerung der aktuellen Auflage ist die Einbindung der "Virtual Stadium"-Technologie, die schon in FIFA Soccer '96 und NHL



**Einige der vielen Perspektiven: Hallendachkamera, Seitenlinienkamera, "klassische" Kamera und die Kamera von der Grundlinie**



**SUPER**

**Naja**, nimmt man den Vorgänger zum Maßstab, enttäuscht NBA '96 schon ein bißchen. Für meinen Geschmack hat sich etwas zu wenig getan auf dem Parkett. Absolut gesehen ließ EA Sports aber erneut ein hervorragendes Spiel vom Stapel, bei dem jeder Basketballfan zugreifen muß. Einsteiger wie Sportspielprofis durften sich von der hervorragenden Steuerung und den vielfältigen Möglichkeiten, das Spiel auf die eigenen Ansprüche zuzuschneiden, gleichermaßen angesprochen fühlen. Fast noch besser als der 3D-Kram gefallen mir die kleinen Verbesserungen: Die Anzeige der Wurfversuche ist sehr aufschlußreich, der Statistikteil wurde deutlich erweitert und die Computergegner verhalten sich etwas intelligenter. Allein der Sound ist nicht der Weisheit letzter Schluß: Sprachausgabe während der Matches gibt es kaum, die Menümusik samt Gesang ist Geschmackssache.

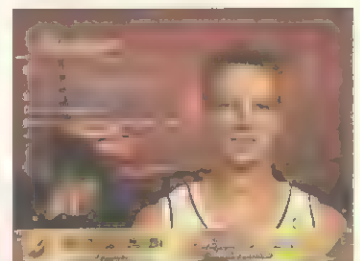
Vom "berührungs-  
losen Sport" ist  
nicht besonders  
viel zu merken:  
Unter dem Korb  
geht es ziemlich  
ruppig zu

Hier entsteht  
gerade der neue  
Superstar der NBA

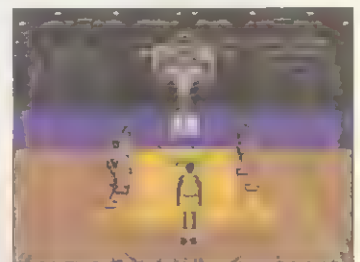


Hockey '96 einen hervorragenden Dienst leistete. Insgesamt 16 Kameras sind um das Spielfeld herum postiert, die für jeden die passende Perspektive bereitstellen. Die Menüscreens erscheinen dagegen zunächst in ihrem typischen, hochauflösenden EA-Sports-Stil vertraut, leichte Verfeinerungen ließ man jedoch auch ihnen zukommen. Wer selbst mit dem absoluten Massenaufgebot an Basketball-Superstars nichts anfangen kann, der findet im Players-Bildschirm eine Möglichkeit, sich selbst in eine Mannschaft einzubinden. Egal ob Name, Hautfarbe, Kopfform, Trikotnummer, Fähigkeiten oder das besuchte College, **editieren** läßt sich so ziemlich alles, was das Herz begehrt. Selbstverständlich könnt Ihr auch bestehende Spieler verändern oder tauschen.

Leider fehlen aus Lizenzgründen ein paar bekannte Recken, unter anderem der eingangs erwähnte Michael Jordan und "Sir" Charles Barkley. Sind die passenden Mannen gefunden – Unschlüssige finden eine Fülle an Statistiken und Bewertungen zu jedem Spieler – geht es ab ins virtuelle Stadion. Außer der 3D-Technik und einem neu hinzugekommenen Halbzeilenmodus mit 640 x 240 Punkten hat sich wenig getan; die Steuerung blieb nahezu unverändert. Während in der 95er Version ein Analog-Joystick das ideale Eingabemedium war, empfiehlt sich jetzt die Rückkehr zum sportspieltypischen Gamepad, NBA unterstützt neuerdings auch vier (besser gesagt drei) Feuerknöpfe. Freunde des Mehrspieler-Vergnügens kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Zwar ist nach wie vor keine Modemunterstützung implementiert, dafür können vor einem PC bis zu vier Spieler gleichzeitig mitmachen. Der Kampf um die besten Plätze ist dann allerdings ebenso hart wie um den entscheidenden Korb. Für die wahren Kenner der Materie integrierte Electronic Arts ein "Trivia Quiz", das in den Viertelpausen eine, zumindest für den durchschnittlichen Mitteleuropäer, nicht gerade leichte Frage rund um den Basketball stellt. mg



Deutschlands prominentester  
Basketballexport in der NBA



Die Darstellung der Freiwürfe  
zählt nicht zu den grafischen  
Höchstleistungen der EA-  
Sports-Abteilung



**Die mitreißenden Korbgefechte** gegen Kumpels im letzten Jahr noch in lebhafter Erinnerung, war meine Erwartungshaltung an "NBA Live '96" natürlich besonders hoch. Würde sich das Spektakel noch toppen lassen? Prinzipiell teile ich Michaels Einschätzung der Stärken und Schwächen, muß aber anmerken, daß die Übersichtlichkeit im "Virtual Stadium" mehr als bei den anderen EA-Sports-Veranstaltungen gelitten hat. Da geht schnell der Blickkontakt zum Ball oder angewählten Spielern verloren, zumal die Markierungskreise für die agierenden Sportler etwas geschrumpft sind. Immer noch begeistert bin ich vom individuellen Look der Mini-Schrempfs und O'Neals, die Ihren leibhaftigen Vorbildern mit Sinn fürs Detail nachempfunden sind. Wer auf die aktuellen Daten der Saison 95/96 verzichten kann, ist auch mit der alten Version gut bedient, optisches Plus und spielerisches Minus halten sich in etwa die Waage.

Name ..... **NBA Live '96**  
Genre ..... Sportspiel  
Hersteller ..... Electronic Arts  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 120 Mark  
Spieler ..... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidī CD-A.
	✓	

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... ab 2 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Maus, Joystick  
Extras ..... unterstützt Gravis GRIIP

**Grafik** ..... 80%  
**Sound** ..... 73%  
**Spielepaß**







## Ein solider Hi-Res-Robo-Prügler in Streetfighter-Tradition.



Steppenwolf springt seinen Gegnern vorzugsweise ins Gesicht

# RISE 2 RESURRECTION

Coton der Cyborg ist stinksauer. Nicht nur, daß er den Kampf gegen "Supervisor", den fiesen weiblichen Obermotz aus "Rise of the Robots" verloren hat, nein, dieses Miststück hat auch noch seinen Körper recycled und sein Hirn als Programm ins Electrocorp-Netzwerk eingespeist. Unser bedauernswerter Held hat aber schon einen kühnen Plan zur Rettung der Menschheit vor der Roboter-Herrschaft gefaßt. Supervisor hat nämlich eine ganze Horde neuer Roboter kreiert und mit künstlicher Intelligenz ausgestattet. Ihre Anweisungen erhalten die Blechköpfe beim täglichen Einloggen ins Netz, und hier gelingt es Coton, sein Bewußtsein in einen der Roboter zu übertragen. Also macht er sich, nunmehr wieder physisch präsent und gesteuert von Euch auf die Blechsocken, um Supervisor zu zeigen, was eine Harke ist. Die Roboterarmee in "Rise 2" umfaßt satte 28 Charaktere, von denen Ihr anfangs 18 steuern könnt, die übrigen zehn sind "Hidden Characters", die Ihr Euch erst erkämpfen müßt. Nachdem Ihr

Euch für einen der Prügler entschieden habt, geht es ab in die erste von 28 Arenen, wo Euch der erste Gegner herausfordert. Jeder Robo verfügt über durchschnittlich 15 Special Moves und fünf sogenannte "Generics". Diese speziellen Projektil-Waffen

erhaltet Ihr nur, wenn Ihr einen Gegner mit Eurem Finishing Move in seine Einzelteile zerlegt. Außerdem läßt sich, wie bei "Streetfighter Turbo", bei jedem Special Move den Ihr ausführt,



Die Generics erhaltet Ihr nur, wenn Ihr Eurem Gegner den jeweiligen Chip klagt

Eure Super-Special-Leiste auf. Sobald Ihr genügend Energie gesammelt habt, könnt Ihr Euren streng geheimen Super-Special-Move ausführen, der Euren Gegnern einen Riesenbatzen Energie abzieht. Mit einigen Robotern könnt Ihr zudem noch Euren Gegnern kunstgerecht die Gliedmaßen ausreißen und sie damit verprügeln. Aber nicht nur die Roboter greifen Euch an: In einigen Arenen verbergen sich im Hintergrund fiese Fallen wie Kreissägen und Minenwerfer, die Euch ebenfalls ans Leder wollen. sg

### Evolution oder Revolution? Einige Verbesserungen von Teil 1 zu Teil 2

	Rise 1	Rise 2
Charaktere	7	28
"Base Characters"	7	18
"Hidden Characters"	0	10
"Base Moves" pro Roboter (durchschnittl.)	8	10
Special Moves pro Roboter (minimal)	2	15



**Aus Schaden wird man klug.** Augenscheinlich trifft diese Binsenweisheit auch auf die Herren von Mirage zu. Die Engländer haben die Schelte für den Megahype "Rise of the Robots" ernstgenommen und mit dem zweiten Teil einen mehr als soliden Robo-Prügler auf die Beine gestellt, der den trashigen Vorgänger (fast) vergessen macht. Die Charaktere verfügen allesamt über eine wahre Flut von Special-Fatality- und was-weiß-ich-was-noch-für-Moves, sind superflüssig animiert und cool designed. Der Soundtrack von Brian "Queen" May rockt gnadenlos durch des Spielers Gehörgänge, und die Soundeffekte können sich ebenfalls hören lassen. Allerdings ist die Steuerung im Gegensatz zu Genre-Primus "Street Fighter" zu umständlich. Oft bedarf es mehrerer Versuche, bis Ihr den gewünschten Special Move sauber ausführen könnt; etwas mehr Feintuning bei der Bedienung hätte hier Wunder gewirkt.

Name .... **Rise 2: Resurrection**  
Genre ..... Action  
Hersteller ..... Mirage/Acclaim  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 90 Mark  
Spieler ..... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... Win'95, DOS  
Festplatte belegt ..... 3 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... keine

Grafik ..... **79%**  
Sound ..... **75%**  
Spielgefühl

**Solo Multi**  
**73 76**

# WAYNE GRETZKY

## AND THE NHLPA ALLSTARS

Wayne Gretzky, wechselwilliger Superstar der Los Angeles Kings, gab seinen Namen bereits für drei mittelmäßige Eishockeyspiele von Bethesda her. Der 35jährige Kanadier, bester NHL-Scorer aller Zeiten, nahm nun für seinen vierten Versuch bei Time Warner dank der Lizenz der Spielergewerkschaft NHLPA auch gleich noch alle Starkollegen mit. Heraus kam ein recht actionlastiges Kufengerangel, egal ob Ihr zuvor "Action" oder "Simulation" eingestellt



Massig Action und ständige Torszenen sind bei Wayne Gretzky der Normalfall

habt. Fast noch schneller als im echten Eishockey fliegt der Puck zwischen den Dritteln hin und hier, taktisches Vorgehen ist hier fehl am Platze. Dazu trägt auch die schlampig programmierte Steuerung bei. Ob One-Timers funktionieren, hängt anscheinend vom Zufall ab und das Abnehmen des Pucks vom Gegner gestaltet sich unrealistisch schwierig. Doch auch wenn die eigene Mannschaft im Angriff ist, sieht es kaum besser aus. Die Mitspieler verhalten sich selten doof, der Goalie hält die unmöglichsten Dinger, nur um wenig später ein umso dämlicheres Tor zu kassieren. Etwas besser sieht es auf der technischen Seite aus. So gibt es bei den Bulls ansehnliche SVGA-Grafik zu bewundern, wichtige Ereignisse garniert das Programm mit kurzen Videosequenzen. Wenig spektakulär dagegen die eigentliche Spieldarstellung, eine bei Bedarf zoomende 2D-Ansicht. Gegen NHL Hockey wirkt alles ein bißchen bieder, ist allerdings auch leichter zugänglich. Der richtige Sportsnack für den kleinen Hunger zwischendurch. *mg*

Name ... Wayne Gretzky and...  
Genre ..... Sportspiel  
Hersteller Time Warner Interactive  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		50
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
System		DOS
Festplatte belegt		9 MByte
RAM-Ausstattung		4 MByte
Steuerung		Joystick, Maus
Extras		keine

Grafik ..... 57%  
Sound ..... 48%

Spielplatz



## Discount = Versand

VERSANDADRESSE: S. Klein, Dresselstr. 23, 44487 Weel

# 0281 = 530109

Bestellannahme Montag bis Freitag von 9.30 bis 18.30

## CD - ROM

7th Guest	DA	19,99
11th Hour	DA	79,99
3D Lemmings	DA	79,99
3D Pinball	DA	59,99
5th Marketeer	DA	64,99
AH - 64 Longbow	DV	179,99
Aces over Europe	DV	19,99
Across the Rhine	DA	49,99
Albion	DA	74,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99
Angel Devel	DA	64,99
Avail of Dawn	DA	67,99
Apache Longbow	DV	64,99
Ascendancy	DV	74,99
Assault Rigs	DA	64,99
ATF Tactical Fight	DV	184,99
Battle Isle 2 & Data	DV	67,99
Battle Isle 3	DV	69,99
Battle Race	DA	174,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	79,99
Beris & Butthead	DA	59,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bermuda Syndrome	DV	69,99
Big Red Racing	DA	69,99
Blag	DV	59,99
Blitz	DV	49,99
Braindead 13	DV	59,99
Burning Steel 4	DV	169,99
Caesar 2	DV	74,99
Carrier Strike Force	DV	69,99
Chewy ESC von F5	DV	59,99
Civilization	DV	34,99
ChNet	DV	84,99

Flight o. Amaz. Queen	DV	39,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Form. One Gr. Prix 1	DA	34,99
Form. One Gr. Prix 2	DV	194,99
Frankenstein T.I.E.s.t.	DV	64,99
Fritz 4 Schach	DV	14,99
Gabriel Knight 2	DA	64,99
Gabriel Knight 2	DV	174,99
Gender Wars	DV	174,99
Gene Wars	DV	169,99
Goblins 3	DV	19,99
Goblins Teil 1+2	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	79,99
Heart of Darkness	DV	79,99
Heroes of Might & Mag.	DV	72,99
History Line 14-18	DV	99,99
Hugo 3	DV	64,99
Imperium Romanum	DV	74,99
Inca 1	DV	19,99
Indy Car Racing	DA	19,99
Indy Car Racing 2	DV	69,99
John Madden Football 96	DA	177,99
Johnny Bazzooka	DA	64,99
Kingdom of Magic	DV	184,99
Kings Quest 7	DV	36,99
Lands of Lore 1	DV	29,99
Lost Eden	DV	89,99
Lost in Time	DV	19,99
Mad TV 2	DV	169,99
Made in Germany Compil.	DV	59,99
lition enthält:	DV	59,99
o Anstoss	DV	74,99
o Battle Isle 2	DV	74,99
o Das schw. Auge 2	DV	74,99
o Magic Carpet 2	DV	94,99
o Mechwarrior 2	DV	72,99
o Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
o Metal Lords	DV	77,99
o Millennium 2	DV	47,99
o Millenium	DV	59,99
o Monopoly	DV	59,99
o Myst / voll deutsch	DV	62,99
o NBA Jam Tournament	DA	79,99
o NBA Live 96	DA	74,99
o Need for Speed	DV	74,99
o NHL Hockey 96	DV	74,99
o Panzergeneral 1	DA	29,99
Panzergeneral 2	DA	67,99
PGA Tour Golf 96	DA	74,99
Phantasmagoria	DV	76,99
Pinball Illusions	DA	56,99
Pinball Wizard 2000	DA	67,99
Pitfall	DV	69,99
Pole Position 3.5"	DV	79,99
Police Quest - SWAT	DA	69,99
Police Quest - SWAT	DV	169,99
Privateer + Data	DA	29,99
Pro Pinball: The Web	DA	49,99
Psycho Detective	DA	72,99
Psycho Pinball	DV	64,99
Quest for Fame	DA	84,99
RAN Soccer	DV	69,99
RAN Trainer 2	DV	69,99
Raymann	DA	69,99
Rebel Assault	DV	29,99
Rebel Assault 2	DA	67,99
Red Ghost	DV	77,99
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	169,99
Rise o. t. Robots 2	DV	19,99
Rivers of Dawn	DV	164,99
Sam & Max	DV	29,99
Schleichfahrt	DV	174,99
Sen Legends	DV	72,99
Shannara	DV	69,99
Shellshock	DV	174,99
Shine	DV	89,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DA	69,99
Silent Hunter	DV	169,99
Sim City 2000 Compil.	DV	84,99
Sim City Enhanced	DV	19,99
Sim Isle	DV	77,99
Sim Tower	DV	69,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	69,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Marines	DA	74,99
Space Quest 4	DA	19,99
Spycraft	DV	174,99
Star Gate	DV	144,99
Star Trek 1 / 25th Annl	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	69,99
Star Trek 4/Gener.	DV	19,99
Steel Panther	DV	67,99
Stonekeep	DV	79,99
Strike Com. + alle Data's	DA	29,99
Syndicate 1 + Data	DA	29,99
System Shock	DV	29,99
Teamchief	DV	79,99
Terminator Future Shock	DV	72,99
TFX	DV	29,99
TFX 2000 Eurofight	DV	79,99
The Dig	DV	79,99
Theme Park	DV	52,99
This means War	DV	184,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Thunderscape	DV	64,99
Tie Fighter SVGA	DA	64,99
Tilt	DA	49,99
Time Gate	DV	74,99
Torin's Passage	DV	77,99
Trivial Pursuit	DV	69,99
Ultima 7 Compilation	DA	29,99
Ultima Underw. 1+2	DA	29,99
Vallgas	DV	77,99
Warcraft 2	DV	69,99
Warhammer	DV	67,99
Werewolf vs. Comanche	DV	69,99
Westwood Compilation	DV	69,99
Willi Lombes Manage	DV	59,99
Wing Com. 2 + Data	DA	29,99
Wing Commander 4	DV	99,99
Woodruff / Goblins 4	DV	59,99
Worms	DV	59,99
X-Wing/deutsch	DV	69,99

Gravis Analog Pro 49,99  
Gravis Game Pad 34,99  
Micros.Sidewinder 3D Pro 87,99  
Log. Wingsman Extrem 87,99

Versandkosten  
Bei Vorbestellung 7,99 DM (Euroscheck bis 400,- DM)  
Bei Nachnahme 10,90 DM + Nachnahmegebühr  
19,99 Abkürzungen  
DV = deutsche Version  
DA = deutsche Anleitung  
24,99 X = War bei Redaktionsschluss nicht am Markt  
Irrtümer vorbehalten



## ST. THOMAS



**Schreibtisch: Ein Mausklick auf die Siegel führt in weitere Befehlsmenüs**



**S**t. Thomas" ist eine Wirtschaftssimulation, die um das Jahr 1685 auf den neu zu gründenden deutschen Kolonien in Lateinamerika spielt. Ihr seid als Kommerzienrat De Laporte auf der kleinen Insel St. Thomas. Frisch im Auftrag Eures Kurfürsten angekommen, habt Ihr nicht gerade üppige Barmittel, während die Konkurrenz in Havanna oder Mexiko schon ordentlich investieren konnte. Also heißt es auf Geschäftsreise zu gehen und Kontakte mit Händlern und fremden Gouverneuren zu knüpfen. Nur so kommt Eure ziemlich darniederliegende Wirtschaft in Schwung. Später könnt Ihr auch Piraten ausschicken, eine Kriegsflotte aufbauen oder andere Städte einnehmen. "St. Thomas" spielt sich überwiegend am Schreibtisch von **De Laporte**: Per Mausklick erteilt Ihr Euren Schiffen, Soldaten oder Händlern Befehle, welche

Projekte auszuführen sind. Das Programm ist nicht gerade ein Wunder an Komplexität; Die Einflußmöglichkeiten sind in jeder Hinsicht stark eingeschränkt, meist könnt Ihr lediglich die grobe Richtung angeben, wo Eure Befehle erledigt werden sollen. Auch der Zufall spielt eine zu große Rolle. Bleibt ein Programm, das in erster Linie für absolute Anfänger von Wirtschaftssims interessant wäre – aber dafür gibt es zu viele andere gute Konkurrenzspiele, die zumindest grafisch besser rüberkommen, als die tristen Zeichnungen von "St. Thomas". *ste*

Name	<b>St. Thomas</b>			System	DOS
Genre	Wirtschaftssimulation			Festplatte belegt	4,5 MByte
Hersteller	Rainbow Arts			RAM-Ausstattung	613 KByte frei
Niveau	einfach			Steuerung	Maus
Preis	ca. 80 Mark			Extras	keine
Spieler	1				
	Deutsch	Englisch			
Spiel	✓			Grafik	17%
Anleitung	✓			Sound	22%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	
minimal	25				
empfohlen		33	✓		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
	✓				
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓				

**27%**

## INSERENTENVERZEICHNIS

Althoff	87	Jet & Stream	143
Arctic Soft	147	Jölleneck	139
Softwareversand Bachler	125	Karosoft	79
BIGFOOT Games + More	95	Klasing & Co.	89
BMG Interactive Entertainment	43	Komoski	147
Bomico	2/3, 18/19, 52/53, 73, 91	Magic Line	81
Brinkmann Niemeyer	168	Magnat Audio	136
Bundeszent. f. ges. Aufklärung	75	Media Point Rose	36/37
Call & Play Geratz	25	Microprose	97
CAMPARI Deutschland	17	Microsoft	84/85
CDV Software	155	Multimedia Soft	79
Cinemabilia	147	Mystic Rings	93
Decos	123	Navigo Multimedia	103
Deutscher Sparkassenbund	47	Okay Soft	115
Discount Versand Klein	157	Pearl-Agency	152, 165
Douwe Egbert Agio	133	Philip Morris	167
Electronic Arts	58/59	Playcom	13
ELSA	11	Soft & Sound Entertainment	117
Euro 26	41	Softsale	28/29
Fantasy Productions	131	Software 2000	4
FRONTLINE	81	Softwarehouse	141
FUNSOFT	35, 83, 111, 121	Sony Interactive	77
G & G Comp. Company	87	Test'n'Take	113
Game Express	49	Trago's Gameshop	81
Game Shop LAP direct	123	Traumfabrik Spiele	115
Gametek	55, 159	Vogel Verlag	117
Gross Electronic	117	Westfalenhalle	93
Hint Shop	93	WIAL Versand	127
Independent Arts	95		

Dieser Ausgabe wurde ein Prospekt der Firma Gruner & Jahr beigelegt.

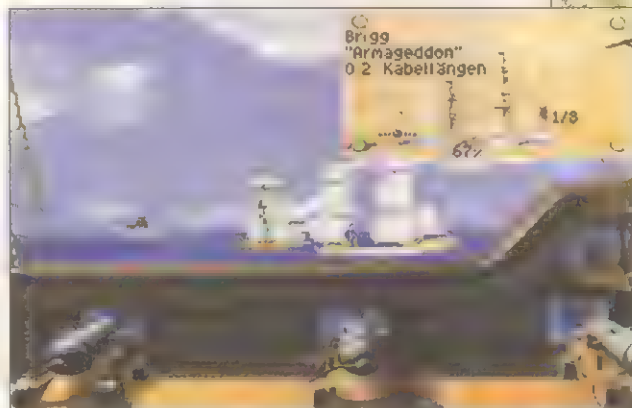
# SEA LEGENDS



Unter vollen Segeln pflügt die Fregatte "Hefestus" durch karibische Gewässer auf ihren Bestimmungsort Barbados zu. Das Kommando führt Kapitänleutnant Richard Gray, ein junger Haudegen auf seiner Jungfernfahrt für die englische Kriegsmarine. Von seinem Vater wurde er mit einer kleinen Aufgabe betraut: Er soll seinem Onkel David, der sich seit längerem in der Südsee als Pirat verdingt, ins Gewissen reden und ihn somit auf den Pfad der Tugend zurückführen. Wir schreiben das Jahr 1667. Auf und zwischen den Inseln vor der Küste Mittelamerikas konkurrieren Holland, England, Frankreich und Spanien um Einfluß. Mit "Sea Legends" erwartet Euch ein "Pirates!"-Derivat: Es wird eifrig Handel getrieben, Gouverneure erteilen Aufträge, in Gasthäusern machen Gerüchte über Schatzinseln und beuteträchtige Konvois die Runde, die anspruchsvolle Mannschaft will bei Laune gehalten werden. Eure Flotte erweitert Ihr entweder durch Neubau in einer der zahlreichen Werften oder schlicht und einfach durch das Entern feindlicher Kähne. Letzteres läßt sich nicht kampfflos, sprich ohne zünftige Seeschlacht, erreichen. Zu diesem Zwecke wird von der Seekarte aus in einen 3D-Modus umgeblendet, der Euch direkt hinter das

Steuerrad und die Geschütze Eures Flaggschiffs versetzt. Unter Berücksichtigung der Windverhältnisse müßt Ihr Euch in eine schußgünstige Position bringen und Euer Ziel mit einer von drei Munitionssorten bombardieren. Auf der taktischen Karte gebt Ihr den anderen Schiffen Eurer Flotte Befehle, denn anders als beim großen Vorbild können mehr als zwei Pötte an der direkten Auseinandersetzung teilnehmen. Ist der Gegner sturmreif geschossen, wird er beherzt gerammt und es kommt an Deck zum **Fechtkampf** mit dem Kommandeur, während Eure Crew das ihrige zum Sieg beisteuert. Für die Eroberung gegnerischer Hafenanlagen gilt das gleiche Prinzip: Erst die Festung unter Feuer nehmen, anschließend die Soldateska niederringen. Solange keine Animation im Spiel ist, nämlich bei Stadt- und Seekartengrafik, dürft Ihr hochauflösende SVGA-Comic-Grafik bestaunen, für die Voxel-Seeschlachten und Degengefechte wird jedoch auf VGA heruntergeschaltet. Der Ausguck krächzt in lächerlicher Sprachausgabe, für das FM-Gedudel und flache Soundeffekte gibt's einen weiteren Atmosphäre-Malus.

us



**Ocean entpuppt sich als Bande von Software-"Piraten".**



Die Seekarte  
erübrigt  
umständliches  
Navigieren  
per Hand

Das Fenster rechts  
oben führt Euch  
den Zustand des  
angewählten  
Schiffes vor Augen



**Einige Verschlimmbesserungen** an Oceans Interpretation des heißgeliebten "Pirates!" stoßen mir sauer auf: Zuerst wäre da die gar nicht mal schlechte Idee mit den 3D-Schiffsgefechten, die sich aber als optisch unpassend und unübersichtlich umgesetzt erweist. Denn zum einen zappeln die Bitmap-Schiffe wie Spielzeug auf den Voxel-Wellen umher, zum anderen versinkt das Ganze bei mehreren Schlachteilnehmern im Chaos. Wenig fair überdies, daß ein Kriegsschiff Euren Kutter mit einer einzigen Salve in Brand schießt. Zweites Argemis: Es gibt keine verschiedenen Szenarien mit variierenden Kräfteverhältnissen unter den Nationen, sondern nur eine relativ starre Handlung. Drittens und letztes hätte auch hier die Möglichkeit, fremde Kolonien von der Landseite her anzugreifen, die Eroberung um einiges erleichtert. Trotz guter Ansätze keine Gefahr für den Oldie!

Name ..... **Sea Legends**  
Genre ..... Strategie  
Hersteller ..... Ocean  
Niveau ..... einstellbar  
Preis ..... ca. 100 Mark  
Spieler ..... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 1 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Maus  
Extras ..... keine

**Grafik** ..... 66%  
**Sound** ..... 66%  
**Spielspaß** ..... 66%





# SHANNARA

**Fantasy-Autor  
Terry Brooks'  
Romanserie  
"Shannara" dient  
als Vorlage für  
Legends jüngstes  
Adventure.**

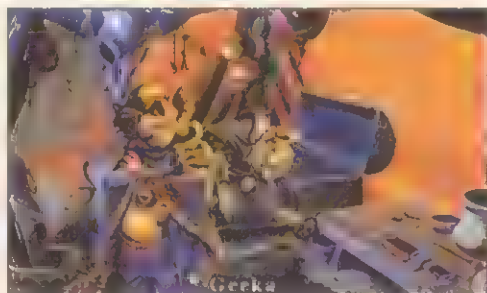
## PARTY

Als "Party" bezeichnet man in einem Rollenspiel nicht etwa ein lustiges Trinkgelage, sondern die Gruppe von Abenteurern, die der Rollenspieler liebevoll verwaltet und zu neuen Heldentaten führt.

## NPC

NPC steht für "Non Player Character" und bezeichnet alle Personen in einem Rollenspiel, mit denen interagiert werden kann. Gelegentlich lassen sich NPCs auch dazu überreden, Eurer "Party" beizutreten.

So wie ein Roman aus einzelnen Kapiteln besteht, müssen auch in "Shannara" von Eurem Helden Jak Ohmsford verschiedene, in sich abgeschlossene Einzelabenteuer bestanden werden. Zwischen den Episoden reist Ihr mit Eurer **Party** über das von Elfen, Zwergen, Gnommen, Trollen und Menschen besiedelte Land. Nur, wenn es Euch gelingt, jeweils einen Vertreter und ein Artefakt dieser miteinander rangelfenden Rassen für Eure ehrenvolle Aufgabe zu gewinnen, kann das zersplitterte Schwert von Shannara wieder zusammengesetzt werden. Diese magische Klinge benötigt Ihr, um Sensenmann und Bösewicht Brona wieder zurück in die Schattenwelt zu befördern. Schon zu Beginn des Adventures erfahrt Ihr auf die unangenehmste Art und Weise, daß das Land seit dem erneuten Auftauchen von Brona von Monsterhorden heimgesucht wird. Doch ehe das Ungeheuer Euch den Garaus machen kann, greift Druide Alanon ein, der Euch nach dem Kampf die Erfüllung der großen Mission ans Herz legt. Noch bevor Ihr die nächste Stadt und damit die erste Episode erreicht, gesellt sich das erste Mitglied Eurer Gruppe dazu: Shella, das kesse Töchterlein des benachbarten Fürsten Leah. Insgesamt fünf **NPCs** schließen sich Euch im Laufe des Spiels an, was dem ansonsten reinrassigen Adventure einen gewissen Rollenspieltouch verleiht. Jeder dieser Charaktere besitzt ein eigenes Inventar, das durch das Anklicken eines Beutelsymbols neben dem Portrait zugänglich gemacht wird. Kommt es zwischen den Rätslepisoden auf Euren Überlandreisen zu einer Konfrontation mit Monstern, schaltet das Geschehen auf einen **Kampf-Bildschirm** um. Dort stehen sich Eure Party und die Angreifer gegenüber, in der Mitte seht Ihr eine gerenderte Kampfanimation des ausgewählten Gegners. Über ein Befehlsmenü könnt Ihr jedem einzelnen Party-Mitglied Anweisungen geben, Energiebalken über Freund und Feind zeigen die Schlachtenerfolge der Run-



Im Zwergenland müßt Ihr zunächst einen ominösen Diebstahl aufklären, um die kleinwüchsigen Kämpfer auf Eure Seite zu bringen





Während Eure  
Abenteurergruppe  
im Verlies  
schlief, müßt  
Ihr Eure Unschuld  
beweisen



▲ Die Könige der Elfen  
und Trolls treffen sich zu  
einem Krieg der Worte

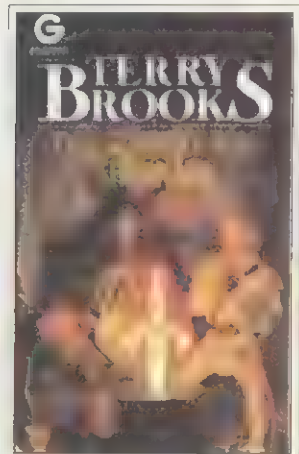
◀ Bösewicht Brona ist sauer



denkämpfe an. Leider bringen Euch bestandene Raufereien keine Erfahrungspunkte, dafür ist die Strafe bei Versagen milde: Ihr könnt den letzten Kampf beliebig oft von neuem beginnen. Die friedvollere Art der Auseinandersetzung des Spiels, nämlich die Konversation, findet ebenfalls auf einem speziellen Bildschirm statt. Neben einem Portrait Eures Gesprächspartners habt Ihr hier mehrere Fragen und Antworten zur Auswahl. Sämtliche Unterhaltungen in "Shannara" finden in **Sprachausgabe** statt, auf Wunsch können Untertitel eingeblendet werden.

Die Handlungsanweisungen für Eure Spielfiguren klickt Ihr zusammen, indem Ihr einfach mit der Maus zunächst auf das Party-Mitglied und dann auf die Gegenstände, die manipuliert werden sollen, geht. Kleine Tips erhalten Ihr aus den Träumen Jaks, vorausgesetzt, Ihr gönnt ihm bisweilen ein wenig Nachtruhe. Auch Eure Weggefährten wissen hin und wieder einen Rat. In einem Tagebuch werden alle Aktionen automatisch festgehalten, so daß Ihr gegen Ende Eurer Abenteuer einen kompletten Reisebericht in den Händen haltet.

fh



Bereits 1977 erschien das erste Buch der Shannara-Reihe "The Sword Of Shannara". Zunächst mußte sich der junge Autor den Vorwurf gefallen lassen, bei Tolkiens "Herr der Ringe" abgekupfert zu haben. Dennoch wurde die Reihe zum Erfolg: Millionen Leser, vor allem in den USA, sind heute begeisterte Fans der mittlerweile 17 Bände umfassenden Fantasyroman-Serie. Bei uns in Deutschland sind Brooks' Werke als Taschenbücher beim Goldmann-Verlag erschienen.

#### DT. VERSION

Zwanzig Sprecher hat Virgin für die rund 200 000 Wörter umfassende deutsche Lokalisierung engagiert. Darunter befinden sich die deutschen "Stimmen" von Sean Connery (Druide Alanon) und Robert Redford (Erzähler).



Im Vergleich zu Legends "Mission Critical" verfolgt "Shannara" eher wieder die Linie der traditionellen Adventures aus Bob Bates konservativer Company. Obwohl selbst bei Legend die Zeit nicht stehenbleibt, findet dort auch heute noch recht wenig an Animation auf den Screens statt. Doch schließlich bestechen Legends Adventures seit jeher viel eher durch knackige Storys und knifflige Puzzles. Dieser Punkt geht diesmal mit an Terry Brooks, dessen Romanvorlage nicht penibel, aber akkurat umgesetzt wurde. Bei jedem Schritt durch "Shannara" spürt man die Substanz von Brooks' dichter Erzählweise. Das kommt dem Handlungsfluß merklich zugute. Die makellose deutsche Lokalisierung läßt Euch mühelos ins Programm eintauchen. Die Puzzles sind diesmal für Legend-Verhältnisse recht zugänglich ausgefallen, so daß "Shannara" durchaus auch mutige Einsteiger ansprechen dürfte.

Name	Shannara		
Genre	Adventure		
Hersteller	Legend/Virgin		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✓		
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓	✓	

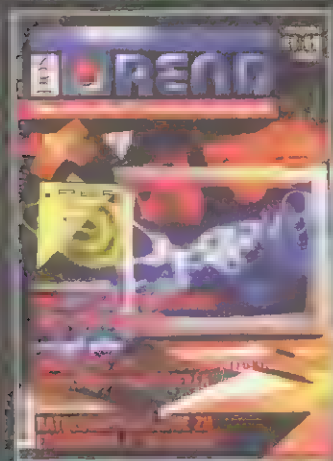
System	DOS
Festplatte belegt	4 - 100 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik ..... 68%  
Sound ..... 76%  
Spielespaß

**79%**  
Bilder auf



# Super-Software-Zeitschriften Jetzt **GRATIS** testen!



## DOS TREND MAGAZIN

Das weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin“ mit CD-ROM bzw. Heftdiskette! Jede Ausgabe mit 198 Farbseiten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmier-Tips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise mit Heft-CD-ROM (enthält alle im Heft vorgestellten ca. 250 - 350 Sharewareprogramme) oder mit HD-Heftdiskette (enthält ca. 8 - 14 ausgesuchten Programmhits).

**Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)  
DM 9,80 (mit Diskette)**



## Deutsches Game

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe enthalten Sie einen bekannten, erstklassigen **Spielehit** jeweils in deutscher VGA-Vollversion (oftmals früher für über DM 100,- im Handel angeboten!), der als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf CD-ROM dem Heft beiliegt. Im Heft wird die **komplette Anleitung** - und meist auch die **vollständige Spielanleitung** - gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktuelle Topspiele.

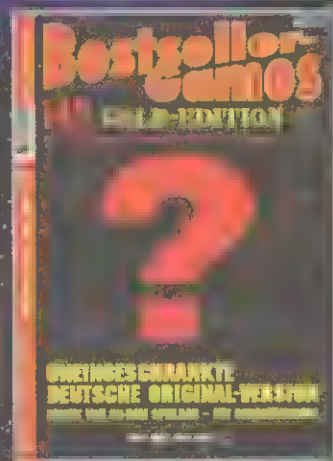
**Heftpreis nur DM 9,99**



## Entwicklermagazin

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ Keine Shareware, sondern **kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfassbar günstigen Preis - jeweils inkl. **Lizenz-Urkunde**! Eine komplette, bebilderte Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmfumfang liegt dem Heft eine **HD-Diskette oder CD-ROM** bei.

**Heftpreis nur DM 9,99**



## Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inklusive kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „**GOLD**“-Edition enthält jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1996.

**Heftpreis nur DM 14,99**

## KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unser besonderes Angebot: In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, jedes der hier abgebildeten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD!) im **Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten Ausgaben** über einen Zeitraum von **4 Monaten kostenfrei zugesandt**! (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach die betreffende(n) Zeile(n)

auf dem umseitigen PEARL-Bestellschein aus - und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung formlos und ohne Angabe von Gründen schriftlich mit - und die Lieferung wird eingestellt.

Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Jahres-Abo** mit jeweils **6 Ausgaben pro Jahr** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abo für jeweils 6 Ausgaben der „**DOS-TREND mit Diskette**“, „**Bestseller Games**“ oder „**fast geschenkt**“ nur jährlich DM 55,90 bzw. für die „**DOS-TREND mit CD-ROM**“ jährlich DM 75,90 oder für die „**Bestseller Games GOLD**“ jähr-

lich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Abolieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankinzug. Dieses Probeabo-Angebot zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift(en) worden oder sind.

## NACHBESTELL- COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

### FAST GESCHENKT!

FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
FG 002	ORGANICE PRESENT 1.5 PLUS	DM 9,99
FG 003	PRESS International	DM 9,99
FG 004	PACKRAT	DM 9,99
FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
FG 007	DBASE IV	DM 9,99
FG 008	MEDIA MANIA 1.2	DM 9,99

### BESTSELLER GAMES

TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99

Bitte Adressfeld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an bestehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto- und Verpackungsbetrag DM 4,90 per verrechnungsscheck DM 7,90 per Postnachnahme DM 9,90

## GRATIS- ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

**Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"**  
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60\*

**Probeabo DOS TREND mit CD-ROM**  
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,60\*

**Probeabo FAST GESCHENKT!**  
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,98\*

**Probeabo BESTSELLER GAMES**  
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,98\*

**Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**  
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,98\*

Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen des spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meiner Probe-Abo(s) in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

### Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_  
Bank: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_  
BLZ: \_\_\_\_\_ Kto: \_\_\_\_\_

### Lieferanschrift:

Nachname: \_\_\_\_\_  
Vorname: \_\_\_\_\_  
Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Pz. O. \_\_\_\_\_

FEAK Kunden Nr. \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Hiermit bestätige ich, dass ich die obenstehende Information wahrheitsgemäß und vollständig angegeben habe. Ich bin bereit, die obenstehende Information zu bestätigen. Zur Fortwirkung genügt die rechtzeitige Abmeldung der Widerruf.

Datum: \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift: \_\_\_\_\_

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen  
Telefon: 07631/360-200 - Telefax: 07631/360-444

# SILENT THUNDER

## The Revenge

**L**egenden ranken sich um dieses Flugzeug. Angeblich soll es fähig sein, mit nur einer intakten Tragfläche und einem defekten Triebwerk in der Luft zu bleiben. Normalerweise steckt in einer Legende nur das berühmte Körnchen Wahrheit, im Falle der Republic A 10A Thunderbolt II jedoch entsprechen die meisten Legenden der Wahrheit. Das in den sechziger Jahren entwickelte Bodenangriffs-Flugzeug verfügt über redundante Strukturen, so daß z.B. der Verlust eines Stückes Tragfläche durch andere Bauteile kompensiert werden kann. Ihre Häßlichkeit hat der A 10 den Spitznamen "Warthog" eingebracht, die irakischen Bodentruppen nannten sie im Golfkrieg nur "Silent Thunder", da die Triebwerke des Jets derart leise sind, daß das erste, was die Bodentruppen von ihm zu hören bekommen, die Explosionen seiner Raketen sind. Nachdem Sierra – oder besser gesagt Dynamix – vor sechs Jahren bereits eine in Deutschland

indizierte "Warthog"-Simulation entwickelt lag es auf der Hand, diesen Jet nun zum Programm zu widmen, insbes. indem, da die A 10 z.Zt. von den Amis außer Dienst gestellt wird. Genau hier setzt die Geschichte von "The Revenge" ein. Ende 1996 sind alle A 10 ausgemustert, bis auf eine Handvoll, mit der die neugegründete Spezialeinheit "Silent Thunder" ausgerüstet wird. Hier versammelt die Air Force die besten, erfahrensten und verrücktesten Piloten, die jemals im Cockpit eines Warzenschweins saßen. Der Bad-Boy dieser Abteilung ist Jack Haggart, dessen Rolle im Spiel natürlich Ihr übernehmen müßt. Nach dem Willen der Sierra-Entwickler wird "Silent Thunder" überall dort eingesetzt, wo

**Im Sequel zu Dynamix' Klassiker bläst das Warzenschwein wieder zum fröhlichen Panzerknacken.**

### INDIZIERUNG

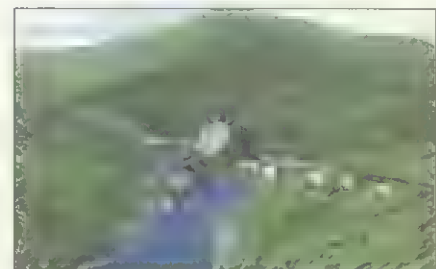
Um zu verdeutlichen, auf welch dünnem Eis sich die Argumentationsstränge der BPS-Indizierungen teilweise bewegen, folgende Geschichte zur Warthog-Indizierung: In diesem Spiel flog der Spieler über Landschaften, in denen unter anderem auch Häuser herumstanden. Nun war es natürlich möglich, diese Häuser durch gezielten Beschuß zu zerstören. Da man ja davon ausgehen konnte, daß sich in jedem ordentlichen Haus auch Menschen befinden könnten, tötete man die Menschen ja theoretisch mit. Ergo: menschenverachtend, ergo: indiziert. Eine solche Begründung für die Indizierung eines Computerspiels wurde danach übrigens nie wieder ausgesprochen.



**Killing Fields.** In Korea gibt es sogar die örtlichen Minfelder zu beschnitten.



**Das 30m-Geschütz macht kurzen Prozeß mit feindlichen Panzern. Es entspricht in Größe und Gewicht übrigens einem 1970er Cadillac!**



**Aces over Mountains.** Der Arbeitstitel von Silent Thunder macht Sinn.

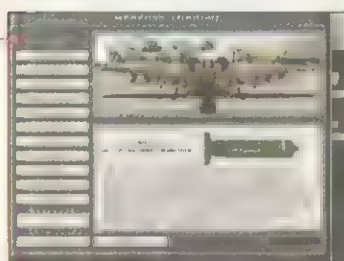


TEST

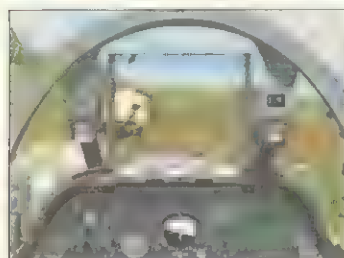
Kein anderes  
Single-Seater-Flugzeug  
kann sowohl Waffen-  
zuladung tragen  
wie die A10



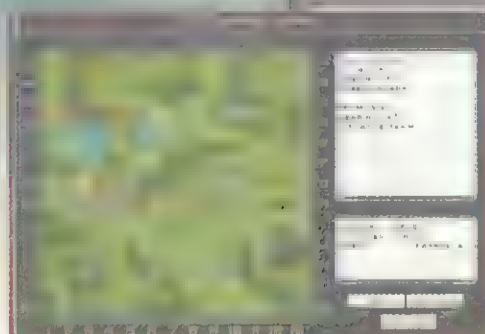
Einfach schief Wartungsschweine im Formationsflug



Skizzenhafte Waffen werden detailliert beschrieben



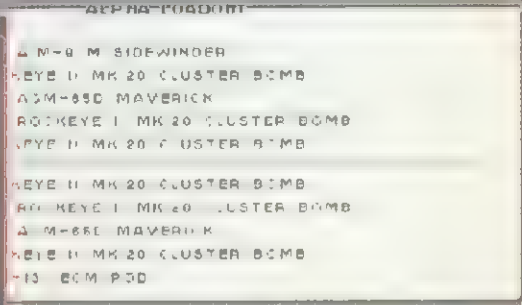
Die Explosionen sehen unglaublich plastisch aus



Auf der Mission-Map findet Ihr eure Hauptziele und Waypoints wieder

ein rasches, energisches und vor allem diskretes Eingreifen nötig ist. So müßt Ihr Euch in den drei Campaigns mit Drogenbossen in Kolumbien, Diktatoren im Golf (wie unerwartet) und Ex-Kommissar in Korea herumschlagen. Wie in jeder anständigen Simulation, sucht Ihr Euch vorm Flug noch eure **Waffen** aus, wobei Ihr zwischen vier vorgegebenen Standardkombinationen wählt oder jede Waffenstation selber bestückt. Der Realismus der Flugsequenzen läßt sich nur über zwei Schalter beeinflussen: Munition begrenzt/unbegrenzt und Unverwundbarkeit an/aus. Im Titan-verkleideten Cockpit angelangt, erwartet Euch beim Blick durchs HUD eine detaillierte, komplett mit Texturen überzogene Landschaft mit ebenfalls texturierten Gebäuden und Vehikeln. Das Instrumentenbrett strotzt zwar vor Knöpfen und Anzeigen, aber nur sechs davon zei-

gen wirklich etwas an; der Jet läßt sich also auch mit minimalen Flightsim-Kenntnissen problemlos starten. Seid Ihr jedoch in der Luft, kann's ganz schön haarig werden: Da sich die A 10 hauptsächlich in Höhen unter 200 Meter bewegt, schwebt Ihr ständig zwischen Absturz und feindlicher Radarerfassung. Zu allem Überfluß habt Ihr für die allermeisten Missionen nur begrenzt Zeit, mehr als drei, vier Zielflüge sind oft nicht drin. Neben den bekannteren Waffen wie Maverick und Sidewinder, kommen auch nicht ganz so saubere Systeme wie Napalm oder die "Fuel Air Explosive"-Bombe vor, von deren verheerenden Wirkungen wir im Golfkrieg so gar nichts auf CNN zu sehen kriegten. "The Revenge" läuft exklusiv unter Windows 95, wobei Ihr per Tastendruck zwischen Fensterdarstellung oder Full-Screen-Mode umschalten könnt. Untermalt wird Euer Tank-Killens übrigens von einer ganzen Reihe professioneller Hard-Rock-Songs, die extra für das Spiel geschrieben wurden. sg



SUPER

**Tiefflug macht Laune!** Nach den überschallschnellen, superstromlinienförmigen und computerunterstützten Jets, die in letzter Zeit simuliert wurden, tut es richtig gut, mit dem häßlichen Warzenschwein durch zerklüftete Schichten zu donnern. Für das ungewöhnliche Betätigungsfeld der A 10 alleine würde sich schon die Anschaffung lohnen. Aber auch die Umsetzung ist gelungen: Von Anfang an stellt sich ein realistisches Fluggefühl ein, die Umwelt des Tank-Vernichters präsentiert sich im attraktiven Texturenkleid, und für den Soundtrack gibt's einen Extra-Bonus. Einzig die Fahrzeuge fallen aus dem Rahmen: Fast alle Vehikel sehen so flach aus, als wären sie in der Schrottplatte geplatzt worden. Dies bleibt jedoch (neben dem ziemlich geharnischten Schwierigkeitsgrad) der einzige Kritikpunkt: Alles in allem ist "Silent Thunder" eine mehr als gelungene Fortsetzung.

Name ..... **Silent Thunder** System ..... Win'95  
Genre ..... Simulation Festplatte belegt ..... 58 MByte  
Hersteller ..... Sierra RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Niveau ..... einstellbar Steuerung ..... Tastatur, Maus  
Preis ..... ca. 100 Mark Extras ..... Joystick  
Spieler ..... 1 Extras ..... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
		✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

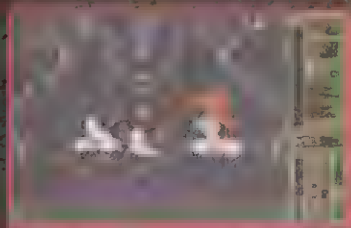
Grafik 75%  
Sound 80%  
Spielepaß

80%  
Demo auf

# TYRIAN



■ 4 umfangreiche Episoden! • Incl. deutschem Handbuch • Mit mehr als 60 actiongeladenen Levels auf CD-ROM - exklusiv bei CDV!



Kein noch so großer Marketing-Aufwand könnte diesem Spiel gerecht werden. Wenn Sie ein Freund von actiongeladenen Shoot'em-Up-Spielen sind, werden Sie an **TYRIAN** nicht vorbeikommen!

**Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot'em Up auf PCs."**

76% - N. Ernst, PC Player 3/96

**CeBIT'96**  
HANNOVER  
23.09. - 26.10.1996

Holen Sie sich die *Shareware-Version* und rufen Sie einen Freund an, denn **TYRIAN** bietet einen 2-Spieler-Modus sowie Netzwerk- und Modemunterstützung!



CDV Software House  
Postfach 8748  
33041 Hannover

**FAX (0721)**  
**9 72 24-24**

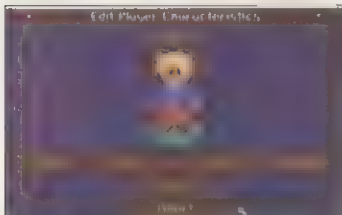


**(0721)**  
**9 72 24-0**

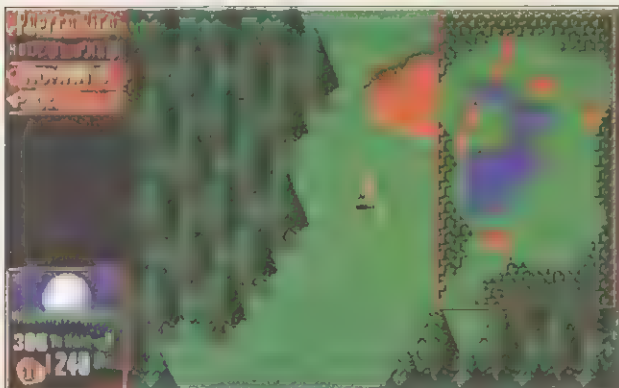


# SENSIBLE GOLF

**Golf der etwas  
einfacher  
gestrickten Art:  
In einer Minute  
ist ein Loch  
locker durch-  
gespielt.**



**Golferbau leichtgemacht:  
Der Spieler-Editor**

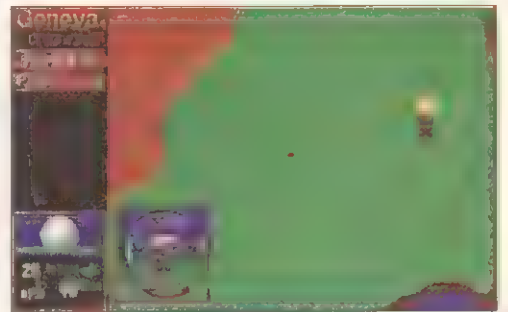


**Die auffällige Karte deckt  
alle Gemeinheiten des  
jeweiligen Loches auf**

**S**ensible Software ist neben den Bitmap Brothers eines der Programmerteams, dessen Werke schon am Grafikstil eindeutig als solche auszumachen sind. Zu einer Art Markenzeichen wuchsen inzwischen die nur wenige Pixel großen Sensible-Männchen heran, die zu den Hauptakteuren der Sensible-Soccer-Reihe und bei zwei Auflagen eines indizierten Action-Strategiespiels zählten. Kein Wunder, daß sie nun auch bei der Sensible-Version des softwaremäßig äußerst beliebten Golfspiels erhalten müssen. Einen weiteren Links 386 Pro- und PGA Tour Golf-Klon wollten sich die Herren um John Hare und Chris Yates aber ersparen; kein Pentium-Power verschlingendes Edel-3D also, sondern eine der Fußballserie aus dem eigenen Hause ähnliche schräg-von-oben-Sicht. Auf insgesamt 25 Phantasiekursen mit je 18 Löchern könnt Ihr allein oder mit bis zu 71 Freunden (wohl dem, der einen großen Bekanntenkreis besitzt) Euer Geschick im Umgang mit den Puttern, Eisen und Hölzern beweisen. Die Bedienung ist bewußt einfach gehalten. Ihr sucht Euch den richtigen Schläger

aus und bestimmt mittels eines Fadenkreuzes die Schlagrichtung. Beides ist netterweise schon vorgegeben, allein die vorgeschlagene Flugbahn des Balles ist des öfteren unpassend, da der Rechner immer direkt auf die Fahne zielt. Anschließend wird dann durch drei gut getimte Mausclicks noch die

Schlagstärke angegeben – und schon bewegt sich erst mal gar nichts. Trefft Ihr nämlich nicht genau die rote Zone im unteren Teil des Schwung-



**Bitte den Pfeilen folgen: Anschaulicher  
kann man Gefälle nicht darstellen**

kreises, so schlägt Euer Pixelgolfer schlicht und einfach daneben. Je mehr Schwung, umso leichter passiert der erniedrigende Schlag in die Grasnarbe. Nach ein paar weiteren Versuchen, bei denen Euer Golfball außerdem noch die dichten Wälder und zahlreichen Wasserhindernisse näher kennenlernt, geht das Swingen aber recht flott und mit guten Erfolgsaussichten von sich. Ist nach den ersten erfolgreichen Treffern glücklich das vorerst rettende Grün erreicht, schaltet das Programm auf eine Nahansicht um. Jetzt wird's allerdings etwas lächerlich: Da Sensible Software zwar Unebenheiten im Grün haben wollte, andererseits aber entweder zu faul oder unfähig war, dies grafisch darzustellen, pflanzten sie einfach ein paar Pfeile ins Gras, die beim Darüberrollen den Ball in die jeweilige Richtung ablenken.

Highlight des Spiels ist der Multiplayermodus, bei dem sich bis zu 72 Leuten (!?) vor einem Monitor (??) versammeln dürfen, um in einer Runde, einem Turnier oder gleich der ganzen Saison über alle 25 Plätze den Besten zu ermitteln. Freunde leichter Abwandlungen können sich zudem am Matchplay versuchen, bei dem der die Nase vorne hat, der die meisten Einzellöcher für sich entscheidet.

mg



**Sitzt Ihr meistens alleine am Computer,** könnt Ihr Euch den Kauf von Sensible Golf getrost ersparen. Daß Sensible Software nicht den Platzhirschen des Golf-Business nacheifern wollte, ist durchaus zu begrüßen; ein weiteres (mißglücktes) High-End-Golf braucht wirklich niemand mehr. Umso erstaunlicher ist daher das stockkonservative Spieldesign. Weder neue noch witzige Ideen finden sich in dem grafisch und soundtechnisch schwachen Actiongolf. Gerade wegen des freiwilligen Verzichts auf Realitätsnähe hätten sich doch wunderbar hindernis- und phantasiereiche Kurse stricken lassen. Ab mindestens drei menschlichen Mitspielern sieht die Sache etwas anders aus. Hämisches Grinsen über den Fehlversuch eines (Noch-) Freundes ist da ebenso an der Tagesordnung, wie das Ärgern über einen gelungenen 30-Fuß-Putt des ärgsten Konkurrenten.

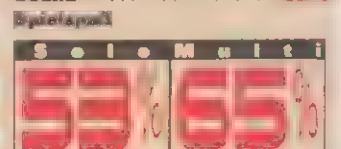
**GEHT SO**

Name ..... **Sensible Golf**  
Genre ..... Sportspiel  
Hersteller Sensible Software/Virgin  
Niveau ..... mittel  
Preis ..... 70 Mark  
Spieler ..... 1 bis 72

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	40	
empfohlen		33
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

System ..... DOS  
Festplatte belegt ..... 3 MByte  
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur,  
Joystick  
Extras ..... keine

**Grafik** ..... 38%  
**Sound** ..... 32%



# ZONE RAIDERS

**D**er atomare Holocaust – eine Gefahr, die seit dem Ende des Kalten Krieges gebannt zu sein scheint – taugt immer noch als Schreckgespenst und Inspirationsquelle minderbegabter Programmierer. Auch das Szenario zu "Zone Raiders" von Virgin geht davon aus, daß irgend- ein wildgewordenes Staatsoberhaupt auf den roten Knopf hämmert und somit die Zukunft zum anarchistischen Alptraum macht. Die überlebenden Rauhbeine düsen mit ihren "Hover



**Im Fadenkreuz ein angriffslustiger Ytong-Stein: Da merkt man die Liebe zum Detail**

"Cars" durch die hauptsächlich aus Brücken und Tunneln bestehenden Landstriche, um sich gegenseitig mit Lasern, Maschinengewehren sowie ähnlichem Feuerwerksgerät zu rösten. Auf der Suche nach der letzten unverstrahlten Oase auf Erden, müßt Ihr Euch Zone um Zone vorkämpfen, den "V-Locator", eine Art Kompaß, der die Richtung zum Ausgang bzw. zu einem aufzusammelnden Objekt angibt, im Auge behalten und dabei innerhalb eines gewissen Zeitlimits bleiben. Denn nach Ablauf des Countdowns sitzt Euch der schwerbewaffnete "Guardian" im Nacken und gibt den nötigen "Motivationsschub". Das alles klingt aufregender, als es ist: Meist ärgert man sich über die konzeptlose Grafik mit ihrer Mischung aus abwechselnd grellbunt gemusterten oder betongrauen Texturmustern und legoförmigen Gegnern oder das dröge Leveldesign. Einzig brauchbar sind die (in VGA) annehmbare Geschwindigkeit und der Netzwerkmodus. "Zone Raiders" versprüht den Charme eines billigen italienischen "Mad Max"-Verschnitts.

US

Name .....	<b>Zone Raiders</b>
Genre .....	Action
Hersteller .....	Virgin
Niveau .....	einstellbar
Preis .....	ca. 80 Mark
Spieler .....	1 bis 4

Deutsch Englisch

Spiel	✓	
Anleitung	✓	✓

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	

empfohlen	90
Grafik	VGA MidRes SVGA

Blank	VGA	Midrange	SVGA
	✓		✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A

Sound	S Blast	G/Midi	CD-A.
	✓	✓	
System			DOS

System .....	DOS
Festplatte belegt .....	4 MByte
RAM-Ausstattung .....	8 MByte

RAM-Ausstattung ..... 8 MByte  
Steuerung ..... Tastatur, Joystick  
Extras ..... keine

EXPOSURE: 1.1111111111111111

<b>Grafik</b>	<b>44%</b>
<b>Sound</b>	<b>38%</b>

**Телефон:**



1270



**STAR  
WARS**

**X**

**T2**


## STAR TREK

Bei uns gibt's alles über die phantastischen Filmthemen unserer Zeit: Kinaplakate, Magazine, Uniformen, Masken, Bücher, Filmmusik auf CD, Videos (auch in Originalfassung!), Laser Discs, Modellbausätze, Anstecker, Pappaufsteller und vieles mehr. **Riesenkatalog** kommt jetzt 1 Mal in 12 Briefmarken. Bitte unbedingt Interessengebiete angeben...

**CINEMA BILLE**

ALLES ÜBER FILM & KINO

Tel.: 0421/17490-0 - Fax: 0421/17490-50



PC CD-ROM  
Konsolen  
Mangas&Comics

**Call now!**  
**07521-4453**  
**Gratis**  
**Preislisten!**

Battle Isle 3	75,25	Stonekeep dtanl	78,20
Magic Carpet 2	85,10	Super Karts	85,10
Panzer Gen.2 win95 dtanl	83,95	Thunderhawk 2 dtanl	
Cyvet dtanl	69,55	Noctropolis	31,05
Police Quest SWATdtanl	85,10	Rebel Assault 2 dtanl	71,30
Silent Steel	68,-	Primal Rage dtanl	78,20
	108,85		

**HomeCinema:**  
CITIZEN PC 30 LCD  
Farbvideoprojektor (1024 x 768 Pixel)  
Bild (Diagonale) **1298,-**

Lieferungen per NN+9,50 P&V-Kosten.Ab 250,- Bestellwert liefern wir frei.Bei Annahmeverweigerung 20,- pauschale.Irrtum, Preisänderung etc.vorbehalten.

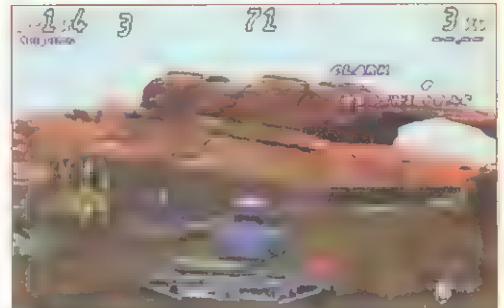
[illegible]





# MANIC KARTS

**Go-Go-Go-Kart!**  
Für nur 40 Mark  
wird aus Eurem  
PC ein winziges  
aber kräftiges  
PS-Bolidchen.



**In Mexico wird nicht nur Tequila  
getrunken, sondern auch Kart gefahren**

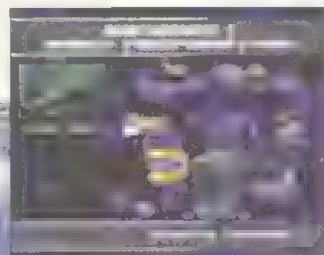
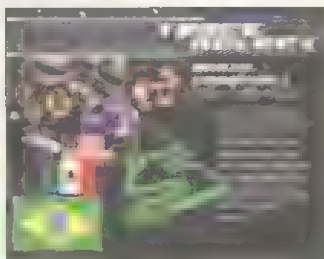
Schumi hat's getan und Tausende tun's jedes Wochenende: Go-Karting ist in. Während der eine es als Sprungbrett zur Millionärslaufbahn benutzte, haben andere einfach nur Spaß am Rundendreien mit den kleinen Kraftbolzen. Es ist ja auch ein kolossales Gefühl, nur wenige Zentimeter über dem Boden zu sitzen und immer hübsch im Kreis zu fahren. Natürlich muß da zu diesem Spaß auch eine Computersimulation her, denn welcher Modesport wird nicht auf CD-ROM gebrannt? Bereits vor gut einem Jahr gab das kleine britische Programmerteam "Manic Media" mit "Super Karts", einem schönen Fun-Karting, das von witzigen Extras und flotter 3D-Grafik lebte, seinen Einstand. Dieser Tage folgt der offizielle Nachfolger "Manic Karts".

Eigentlich hat sich am Spiel selbst nichts geändert. Ihr hockt wieder auf einem Kart, sucht Euch zu Beginn die Liga aus (50, 100, 150 oder 250 ccm), wählt einen Schwierigkeitsgrad

und die Länge der Saison, die Ihr fahren wollt. Natürlich ist das Programm auch für eine schnelle Spritztour über eine der 16 Strecken in acht Ländern zu haben. Doch erst im Wettbewerb kommen Raser auf ihre Motivationskosten. Jedes Rennen bringt nämlich nicht nur Punkte, sondern auch Geld, das Ihr in bessere Motoren, Reifen, Extra-Nitros oder gar in die Bestechung der Rennjury anlegt. Logisch: Wer als erster nach einstellbar vielen Runden ins Ziel trudelt, kassiert schlicht die meisten Punkte und das höchste Preisgeld.

Grafisch hat "Manic Karts" ebenfalls dick aufgetragen: Neben aufschaltbarer SVGA-Grafik, dürfen nun auch allerlei Objekte á la "Bleifuß" vor sich her geschubst werden. Ob Hütchen, Schilder oder Begrenzungsmarkierungen, bei Bedarf läßt sich alles weg "crashen", was nicht niet- und nagelfest ist. Auf Knopfdruck wird auf andere Perspektiven geschaltet oder gar gegnerischen Fahrern über die Schulter geschaut, was sich nach ausdauerndem Test jedoch als relativ nutzlos herausstellte. Zwar mußte der Split-Screen-Zwei-Spieler-Modus gehen, doch dafür rasen sechs Freunde bei Bedarf durchs Netzwerk. *kn*

**Ingesamt wird  
auf 16 Kart-  
Bahnen in acht  
Nationen um  
Sieg, Geld und  
Ansehen gerast**



**Mit genug Geld  
tuned Ihr Euren  
kleinen Flitzer**

**Zwei Kurse  
bieten Sightseeing  
in London**

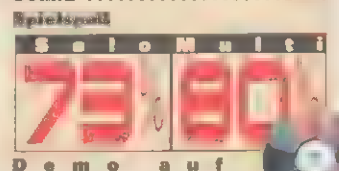


**Das nenne ich preiswert!** "Manic Karts" kostet nur sagenhafte DM 39,95 und ist, wie schon "Super Karts", ein reinrassiger Kart-Flitzer, der vor allem Spaß macht und nicht im geringsten den Anforderungen einer Simulation entsprechen will. Die 16 Strecken sind hübsch abwechslungsreich, die Gegner nicht doof und die Extras würzen den spaßigen Eintopf zusätzlich. Doch wurden die Macken des ersten Teils kaum ausgegült: Wieder gibt's nur die eckigen Wände als Kursgrenze und wieder verfängt man sich zu leicht darin und darf sich eine vordere Platzierung abschminken. Auch echte Rundungen, Schanzen oder Bodenwellen vermissen wir. Dafür gibt's jetzt Tunnel, dunkle Streckenabschnitte und SVGA-Grafik. Bleiße greifen natürlich zu – "Manic Karts" ist kein echtes Highlight und leider ohne den geilen Split-Screen-Modus, aber für den winzigen Preis eine wirklich lohnende Anschaffung.

Name .....	Manic Karts	System .....	DOS
Genre .....	Rennspiel	Festplatte belegt .....	1 MByte
Hersteller ....	Manic Media/Virgin	RAM-Ausstattung .....	8 MByte
Niveau .....	einstellbar	Steuerung .....	Tastatur, Joystick
Preis .....	ca. 40 Mark	Extras .....	Netzwerk-Option
Spieler .....	1 bis 6		

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD A.
	✓	✓

**Grafik** 73%  
**Sound** 64%



# BATTLECRUISER 3000 AD

HANDEL

RESSOURCENMANAGEMENT

KAMPF

STRATEGIE

BATTLECRUISER  
3000 AD

EPISODES VON  
**TAKE 2**  
ANIMATED

ERHALTLICH AUF PC CD-ROM



# POWER-DATA

Power Play-Leser wußten es schon lange: **Warcraft 2** ist der König aller Echtzeit-Strategicals. Drei Top-Positionen bestätigen das eindrucksvoll. Glückwunsch an D.I.D.: T.F.X. ist erstmals in allen Hitparaden vertreten!

## Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (3.)	Warcraft 2
2. (4.)	Command & Conquer
3. (-)	Albion
4. (-)	Mechw. 2: Mission-CD
5. (2.)	FIFA Soccer '96
6. (9.)	Caesar 2
7. (-)	Stonekeep
8. (8.)	Need for Speed
9. (1.)	Rebel Assault 2
10. (-)	T.F.X.: EF 2000

### Zur Erläuterung:

Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Platzierung des Titels im Vormonat.

## Top 10 CD-ROM

1. (5.)	Warcraft 2
2. (3.)	Hugo 3
3. (4.)	Command & Conquer
4. (2.)	FIFA Soccer '96
5. (1.)	Rebel Assault 2
6. (-)	T.F.X.: EF 2000
7. (6.)	The Need for Speed
8. (8.)	Bleifuß
9. (-)	Indy Car Racing 2
10. (10.)	Caesar 2

## Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (-)	F1 Pole Position
2. (-)	Hugo
3. (-)	Dime City
4. (5.)	Worms
5. (-)	Hattrick
6. (3.)	Sensible W. of Soccer
7. (1.)	Biing
8. (2.)	Das Dschungelbuch
9. (10.)	Willy Lemke
10. (9.)	Sim City Urban Ren.

Ermittelt von Joysoft Köln Erhebungszeitraum: Februar '96



## Top 10 Floppy

1. (-)	Das Dschungelbuch
2. (1.)	Hugo
3. (2.)	Der König der Löwen
4. (4.)	Hanse - Die Expedition
5. (7.)	Aladdin
6. (3.)	Bundesl. Manager Hattrick
7. (-)	Pole Position
8. (6.)	Die Siedler
9. (9.)	Nascar Racing
10. (-)	Colonization

Ermittelt von Media Control Baden Baden Erhebungszeitraum: Februar '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogene Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

**PC-FUN**  
Schillerstr. 22, 80336 München  
Tel.: 089/591269

**PC FUN**

## Top 15 Leserwahl

Platz	Name
1. (2.)	Warcraft 2
2. (1.)	Command & Conquer
3. (3.)	FIFA Soccer '96
4. (4.)	Crusader: No Remorse
5. (9.)	Rebel Assault 2
6. (6.)	Mechwarrior 2
7. (7.)	Bleifuß
8. (11.)	The Dig
9. (14.)	Worms
10. (5.)	TFX: EF 2000
11. (13.)	The Need for Speed
12. (8.)	NHL Hockey '96
13. (15.)	Stonekeep
14. (-)	Panzer General 2
15. (-)	Caesar 2

## Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/96 sind:

Ingo Piechaczek, Bomlitz  
WARCRAFT 2

Dominik Scholz, Gütersloh  
FIFA Soccer '96

Sven Steinwald, Höchst  
Command & Conquer

Arne Wesemann, Hamburg  
Wing Commander IV

Roland Kenst, Bremen  
Crusader: No Remorse

# Sieben Stühle **einer Meinung?**

Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten

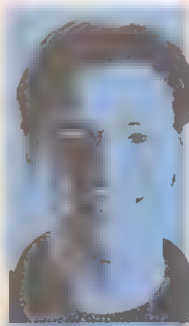
Tests ganz anders urteilen müßte. Auf dieser Seite gibt **jeder Redakteur** seinen Senf zu **jedem Titel**. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.



Michael  
mg



Sascha  
sg



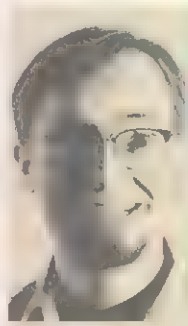
Knut  
kn



Frank  
fh



Ulli  
us



Peter  
ste



Hartmut  
hu

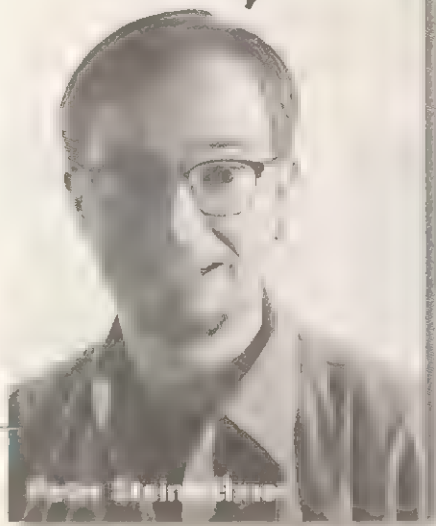
	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	POWER
Absolute Zero	4	3	6	3	5	5	3	55%
Angel Devoid	2	2	3	4	3	2	1	51%
Arcade America	7	5	5	4	5	7	5	73%
Batman	1	3	2	1	3	1	1	47%
Big Red Racing	7	5	7	5	4	5	4	67%
Braindead 13	7	7	2	2	7	5	7	56%
Comix Zone	1	1	4	2	4	1	1	49%
Command & Conquer Mission	5	5	7	7	5	6	7	82%
Cyberspeed	4	2	4	2	5	4	3	42%
Der Seelenturm	2	1	2	1	2	1	1	28%
Earthsiege 2	6	8	5	7	7	7	7	82%
Earthworm Jim 2 + 1	5	9	5	7	7	7	7	87%
Ecco the Dolphin	5	5	5	4	4	4	5	67%
ESPN Extreme Sports	5	2	3	2	5	3	3	54%
Grand Prix 2	10	5	9	8	9	5	5	87%
I have no mouth and I...	4	7	5	6	5	5	5	61%
Lion	4	5	4	3	3	4	3	62%
Manic Karts	7	5	7	3	5	3	3	73%
NBA '96	5	5	6	5	5	5	7	83%
Radix	1	1	2	1	1	2	1	42%
Rise 2 Resurrection	2	5	5	2	5	2	5	73%
Saint Thomas	1	1	2	1	1	3	1	27%
Sea Legends	5	5	3	5	5	5	3	66%
Sensible Golf	5	2	2	1	4	2	1	53%
Separation Anxiety	1	1	1	1	1	1	1	20%
Shannara	7	7	7	5	5	5	7	79%
Silent Thunder	5	8	7	6	6	6	6	50%
Space Bucks	5	4	4	5	4	5	3	60%
Tomcat Alley	2	1	1	1	1	3	3	32%
Top Gun	5	5	7	4	4	6	4	72%
Unnecess. Roughness	5	3	7	2	2	3	2	75%
Wayne Gretzky and the...	5	3	5	2	4	3	3	55%
Wing Commander IV	7	8	7	5	8	10	8	85%
Zone Raiders	2	1	2	1	1	2	1	35%



# POWERPOST

**Schreib mal wieder:  
Dieser reichlich  
angestaubte Slogan  
der Gelben Gefahr  
muß ja nicht  
zwangsläufig lange  
Spaziergänge zum  
nächsten  
Briefkasten nach  
sich ziehen, eine E-  
Mail tut's auch...**

*Peter*



## Rede an das Volk

In Ausgabe 2/96 habt Ihr einen bewerteten Test der Mech-Trainings-Software "Mechwarrior 2: Ghost Bear's Legacy" abgedruckt, in dem Ihr behauptet habt: "Im Gegensatz zum Originalprogramm hält sich die Rahmenhandlung in Ghost Bear enger an die Vorgaben aus den Battletech-Romanen".



Dieses stimmt so nicht. Wir setzen den Simulator "Mechwarrior 2" zur Ausbildung unserer jungen Mech-Kadetten ein, zum einen weil er realistisch auf die Kämpfe gegen die Clans hier an der Fenceline vorbereitet, zum anderen, weil er die Vorgänge im Clanraum, die zur Flucht des Wolfclans führte, sehr wahrheitsgetreu nachzeichnet. Dieses kann man in jedem Geschichtsbuch (z.B. Kriegerkaste), das sich mit der Thematik auseinandersetzt, nachlesen. Die Situation, wie sie das Programm "Ghost Bear" zeichnet, ist bis jetzt in unse-

rem Garnisonsabschnitt noch nicht vorgefallen und auch die inoffiziellen Informationen und Geschichtsbücher, die mir vorliegen, lassen nicht auf einen Bruch des auf Tykayid ausgehandelten Abkommens schließen. Eure diesbezügliche Darstellung ist nicht wahrheitsgetreu und führt nur zu Verunsicherung in der Bevölkerung.

Ich bitte Euch, die oben dargestellten Fakten in einer Gegendarstellung in Eurer Zeitung zu veröffentlichen, um die Unruhe der Zivilbevölkerung nicht unnötig zu steigern.

*Lt. McLEAN, ANCIENT DRAGONS, PLANET SHEI-RAN*

Jawoll, Sir! Sache klargestellt! Damit dürfte die leidgeprüfte Zivilbevölkerung wieder unbesorgt schlafen können, Sir. Nebenbei, Sir, meinen Sie nicht, daß es wieder einmal an der Zeit wäre, den Joystick wenigstens vorübergehend aus der Hand zu legen und einen kleinen Spaziergang durch den nächsten Park zu machen, Sir? In aller Ruhe, wenn Sie wissen, was ich damit meine, Sir? Nichts für ungut, Sir!

## The Dig

Ich, ein langjähriger Leser, muß Kritik üben. Bisher hat eigentlich jedes Spiel mit mehr als 85% bei Euch auch eine gute Besprechung im Meinungskasten bekommen, doch bei dem Test von "The Dig" kann ich mich leider nicht des Eindrucks erwehren, daß die Kritiken der Redakteure eher negativ ausgefallen sind. Für mich als Leser und Abonnenten ist Euer Magazin eine Art Kaufberatung. Also, ich schlage das Heft auf, sehe 85% und das neue geniale "Volltreffer-Symbol" (wirklich super) und denke mir "geniales Spiel!" Dann lese ich mir Eure Kritik durch und frage mich, ob das der Test zu "The Dig" ist? Der Satz: "Die Revolution der Adventuregames hat auch hier nicht stattgefunden" Gott, was habt Ihr erwartet, durchgehend digitalisierte Filmchen, vielleicht das Spiel der Spiele? Wenn man von einer Adventure-Genre-Revolution sprechen kann, dann redet man von "Sam und Max" oder "Day of the Tentacle". Wer soll denn diese Spiele toppen? "The Dig" wurde im Vorfeld total hochgejubelt, und Ihr habt Euch fröhlich beteiligt.

### MagnaMedia Verlag AG

Redaktion Power Play

**Kennwort:** Power-Post

Postfach 1304

85531 Haar

**Online:** CompuServe-Teilnehmer schreiben an die Adresse

**75162,405**

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

**75162.405@compuserve.com**

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief**.

## Wanted!

Je größer die Aufgaben, umso größer die Suche nach fähigen Köpfen. Wir erweitern das junge Redaktionsteam der legendären Power Play um einen Spieleprofi mit journalistischer Ader – oder um einen Journalist mit heißem Draht zur Computerspiele-Welt. Wer kennt das Computerspiele-Universum bis in seine entlegensten Winkel? Wer wollte sein Hobby schon immer zum Beruf machen? Wir bieten einen keineswegs gewöhnlichen und niemals langweiligen Job bei einem der renommiertesten Technik-Fachverlage Deutschlands, ein attraktives Gehalt mit guten Sozialleistungen und interessante Perspektiven in einem der zukunftsreichsten Märkte der Medienbranche.

# REDAKTEUR/IN

Natürlich ist klar, daß Traumjobs nicht ganz ohne gewisse Voraussetzungen zu bekommen sind. Unser/e Wunschkandidat/in bringt mindestens Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung mit. Die Welt der Computerspiele sollte er/sie seit Jahren intensiv bereisen und alle wichtigen Ereignisse im Kopf haben. Neben fundiertem Spiele-Know-How (bevorzugt im Simulationsbereich) muß er/sie außerdem ein gutes Gefühl für die deutsche Sprache mitbringen. Praxistaugliches Englisch ist Voraussetzung, damit der/die neue Redakteur/in beim Außentermin in London, der Messe in Los Angeles oder, ganz banal, bei der Kontaktpflege am Telefon, nicht ins Schleudern kommt. Wer jetzt schon kaum mehr stillsitzen kann, macht seine kompletten Bewerbungsunterlagen fertig. Neben den üblichen Bewerbungsbestandteilen wünschen wir uns zwei eigens verfaßte Probetexte: einen Beitrag zu einem beliebigen allgemeinen Computerspiele-Thema sowie einen möglichst aktuellen Computerspiel-Review. Eure Unterlagen schickt Ihr an folgende Adresse:

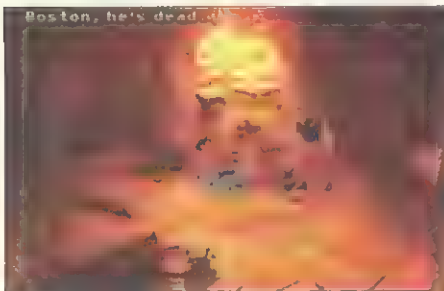
**MAGNA**  
MEDIA

Verlag AG  
Personalabteilung, z. Hd. Herrn Fink  
Kennwort "Power Play"  
Postfach 1340  
85531 Haar



Beim Adventure kommt doch vor allem auf die Rätsel und die Motivation an, doch das kam in Euren Kritiken viel zu kurz. Ich würde jedes Infocom-Adventure einer Grafikorgie von Sierra vorziehen. Wenn jemand "revolutioniert", dann muß man das an mehreren Spielen einer Firma messen. Und daß LucasArts und Infocom das Genialste ist, was es gibt/gab, da darf man nicht von "The Dig" erwarten, daß es alles bisher Dagewesene umkrempelt. Spiele wie "Simon" (geil!!) wurden doch auch alle nur von LucasArts abgekupfert.

MICHAEL KAZMIERSKI, DUISBURG



Erst mal: Danke für Deine Offenheit! Man merkt Deinem Brief an, daß Du sehr hinter Deiner Sache stehst. Dem meisten, was Du schreibst, kann ich mich nur anschließen. Es stimmt, daß um "The Dig" bereits im Vorfeld ziemlich viel Wirbel gemacht wurde – ich finde aber nicht, daß es zuviel war. Immerhin kommt "The Dig" von keiner x-beliebigen Company, sondern von LucasArts: Daß aufgrund der bisherigen Spiele dieser Firma die Erwartungshaltung besonders groß ist, versteht sich wohl von selbst. "The Dig" wurde den Erwartungen in fast allen Punkten auch gerecht. Trotz aller Begeisterung lassen wir uns aber nicht davon abhalten, die eine oder andere Kritik anzubringen. Ohne jetzt ins Detail gehen zu wollen: Grafisch bietet "Day of the Tentacle" mehr Liebe zum Detail – und das ist immerhin schon fast zwei Jahren alt. Sollen wir ab einer bestimmten Mindestpunktzahl nur noch jubeln? Trotzdem wird jeder Leser merken, daß "The Dig" momentan eines der besten Adventures ist.

## Hardware

Ich wundere mich, daß sich viele Leute über die hohen Hardwareanforderungen von Spielen beschwerten. Gleichzeitig wollen sie aber auch, daß die Qualität von Grafik und Sound immer besser wird (obwohl ich nur einen 486/DX2 besitze, gehöre ich nicht zu diesen Leuten; ich möchte zwar auch immer bessere Grafik und Sound, aber ich

sehe ein, daß das natürlich auf Kosten der Rechenpower geht). Es ist doch wohl klar, daß die Hardware auch mehr berechnen muß, wenn ein Spiel hervorragende Grafik und Sound hat. Also sollen sie die Anforderungen akzeptieren oder immer mit der gleichen Qualität zufrieden sein. Wie regelt Ihr das eigentlich mit den Angaben der Hardware bei Tests? Habt Ihr bei Euch in der Redaktion vom kleinen 386er bis zum Hi-End-Pentium alles stehen und testet die Spiele auf jedem einzelnen Computer? Ich frage das nur, weil ich wissen möchte, ob Eure Angaben genau sind (was für mich neben Spielspaß absolut kaufentscheidend ist. Es dürfte einleuchtend sein, daß ich mir kein Spiel kaufe, das auf meinem Rechner vor sich hin schneckt). Also seid bitte möglichst genau bei Euren Angaben.

DANIEL KOLSTER, MECKENHEIM

Einen ersten Anhaltspunkt finden wir meist in den vom Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen. Daß man denen nicht immer trauen kann, versteht sich allerdings von selbst: Deswegen überprüfen wir diese Angaben bei zeitkritischen Programmen nochmals auf den jeweiligen Rechnertypen. Natürlich haben wir die Möglichkeit, Spiele auf die jeweiligen Anforderungen hin zu testen. Ganz offen gesagt, fahren wir aber auch Spiele, die "nur" einen 386er brauchen, lieber auf etwas schnelleren Maschinen. Denn mal ehrlich: der Spielspaß ist einfach größer. Bei manchen Spielen, zum Beispiel einem Standbild-Adventure, ist es allerdings fast egal, wie schnell der jeweilige Prozessor ist: Bei diesen Programmen gehen wir nach kurzer Überprüfung von den Angaben des Herstellers aus.

## Ultima zwei

Als ich den Artikel über Lord British las, konnte ich kaum glauben, daß "Ultima 9: Ascension" nicht mehr die Ultima-typische Isometriegrafik hat. Die Screenshots aus dem Spiel zeigen etwas völlig anderes, als ich es gewöhnt bin. Als ich mit einem Bekannten aus Amerika darüber sprach, meinte dieser, daß die gezeigten Bilder DOCH aus dem Intro wären. Unter den in der Power Play gezeigten Bildern wird aber zweimal betont, daß die Bilder aus dem Spiel seien. Jetzt wüßte ich gerne, ob Eure Informationen aus zuverlässiger Quelle stammen, d.h., ob es sicher ist, daß das Grafiksystem des Spiels wirklich so radikal verändert wird.

VALENTIN STRICKER, EMAIL

Nun hätte ich noch eine Frage zu Ultima VIII: ich habe gehört, daß es zu diesem Spiel auch eine Zusatzdiskette geben soll, habe aber nie erfahren, wie sie heißt und wo man sie bekommen kann. Vielleicht könntest Du mir mehr darüber sagen.

ALEXANDER WÄLDE, STEINBACH

Was die Ultima IX-Bilder betrifft: Konnten wir erst auch nicht glauben. Aber Lord British höchstpersönlich hat es bestätigt: Die Bilder stammen nicht aus dem Intro oder irgendwelchen Cut-Szenen, sondern direkt aus dem Spiel.

Was die Zusatzdiskette zu Ultima VIII angeht: Ursprünglich war für "Pagan" tatsächlich eine solche geplant (deswegen auch die vielen nicht zu öffnenden Türen im Spiel, bei denen sollte sich die Zusatzdiskette "einklinken"), allerdings wurde sie wegen der von vielen Fans angebrachten Kritik an dem Spiel und den - vor allem in den USA - eher mäßigen Verkaufszahlen nie veröffentlicht. Statt dessen nimmt Origin die fehlende Handlung mit in den IX. Teil von Ultima auf.

## Solo für zwei

Eine Kleinigkeit ließe sich bei den Tests von "Multiplayer-Games" noch verbessern, das würde viel an Info bringen und nix kosten: Bitte unterscheidet zwischen "echten" Multiplayer-Games und "Etikettenschwindel"! Echte: Descent, C&C,... ich kann mit zwei bis vier Leuten im Netz spielen und alle sind beschäftigt. Etikettenschwindel: Die Titel tragen zwar das Label "Multiplayer", meinen aber "Hot-Seat". Zwar können wir auch da unsere Rechner vernetzen, den Spaß hat jedoch nur jeweils einer, die anderen warten, warten, warten und warten! Wenn's denn wenigstens so wäre, daß alle ihren Zug gleichzeitig machen könnten und man sich nur gedulden muß, bis alle fertig sind, wäre das ja noch in Ordnung. Das Motto "nur einer hat Spaß" ist von gestern und das müßt Ihr auch 'rüberbringen!

BJÖRN SCHMIDTPOTT, PINNEBERG

Du hast völlig recht: Es gibt mittlerweile immer mehr Spiele, die sich das verkaufsfördernde Etikett "Multiplayer" anheften, deren Multiplayer-Modus gegenüber dem Solo-Modus aber praktisch nichts bringt. Deswegen machen wir mittlerweile auch nur noch bei echten Multiplayer-Spielen die doppelte Wertung und weisen gezielt auf Modem-/Netzwerkoption hin, um in diesem Punkt eine ganz klare Trennung zu haben.



# Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur **DM 14,90** können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen – mit einem kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollprodukt!

**Dr. IRIS** AntiVirus Plus zählt zu den weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgereiftes **Antiviren-Paket für DOS und Windows**. Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile setzen **Millionen von Anwendern** in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause **IRIS Software**, die in **rund 30 Ländern der Erde** unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ist nicht als Shareware erhältlich!

Auch wenn Sie bereits andere Virens Scanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ein halbes Jahr lang als **kommerzielle Vollversion inklusive 3 topaktuellen Lieferungen** im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfälschbar günstigen Vorzugspreis von **insgesamt DM 14,90** – das sind **weniger als 5 Mark je Lieferung**, und die **Portokosten sind bereits im Preis enthalten!** (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virens Scanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

**Dr. IRIS AntiVirus Plus** erhalten Sie in der kommerziellen, lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang:

- **Kompl. deutsche Version für Windows** ab 3.1 (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- **Zusätzlich dabei: Englische Version für DOS**
- **Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version**
- **3 aktuelle Vollversions-Lieferungen** jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline** durch den Hersteller
- **Erkennt Bootsektor- und Fileviren, Scherzviren, „Trojanische Pferde“, Virusdropper** usw.

**Vier Programm-Module** für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virens Scanner, erkennt und entfernt Viren, rekonstruiert beschädigte Files.

- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für den Arbeitsspeicher (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdateien
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz“, um neue Arten von Computerviren abzufangen

**6 Monate Virenschutz**  
inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline  
nur **DM 14,90!**

## Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang **Dr. IRIS AntiVirus Plus** ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und danach keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so teilen Sie uns dies spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abolieferung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abokündigung genügt. Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein reguläres Jahresabo von **Dr. IRIS AntiVirus Plus** mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die Preise und Lieferbedingungen des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

## Virenschutz stets topaktuell!

Auch nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin ein Höchstmaß an Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im regulären **Jahres-Abo** erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das Jahresabo (Bestell-Nr. **ABO-099**) kostet nur **DM 119,80**, die **Versandkosten** und eine **ganzzahlige Viren-Hotline** durch den Hersteller **IRIS SOFTWARE** sind im Abopreis mit enthalten! Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (ein weiteres Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug (Lastschriftverfahren).

## BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sagenhaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

☐ **Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo** (kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline-Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis  
von komplett nur  
(inkl. Versandkosten!)

**14<sup>90</sup>**  
**DM**

Wenn ich keine Verlängerung dieses Probeabos wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probeabos in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von **Dr. IRIS AntiVirus Plus**. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum \_\_\_\_\_ 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankeinzug möglich. Bitte keinen Scheck und kein Bargeld mitsenden!

## Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber \_\_\_\_\_

Ort und Name der Bank \_\_\_\_\_

BLZ \_\_\_\_\_ Kto. \_\_\_\_\_

## Lieferanschrift:

Name \_\_\_\_\_

Vorname \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Plz./Ort \_\_\_\_\_

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

**BITTE EINSENDEN AN: PEARL AGENCY - IRIS ANTI VIRUS PLUS ABOSERVICE - AM KALISCHACHT 4 - D-79426 BUGGINGEN**



Wieder tolle Aktion!

## Civilization 2

1992 war Sid Meiers Civilization der absolute Strategiehämmer. Ob auch die 96er Auflage noch begeistern kann, erfahrt Ihr in einem großen Test.



## Terra Nova

Schlüpft mit uns in den Kampfanzug einer intergalaktischen Eliteeinheit. Extraterrestrisch gut oder unterirdisch schlecht? Die Antwort steht in der nächsten Ausgabe.

## Die Siedler II

Blue Bytes Pixelvolk ist wieder im Baufieber. Wir analysieren vorliegende Ergebnisse aus unserer Testsiedlung!

## Multimedia-Komplettsysteme

Telekommunikation, fernsehen, arbeiten und spielen an einem einzigen System? Was taugen die aktuellen "Multimedia-Komplettsysteme"? Sind sie rausgeworfenes Geld oder eine Überlegung wert?

# IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Hartmut Ulrich (hu), verantw.  
**Chefin vom Dienst:** Thea Ziebarth (dz)  
**Redaktion:** Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)  
**CD-Redaktion:** Knut Gollert (kn)  
**Producer:** Manfred Neumayer (mn)  
**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Thomas Kittel  
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.  
**Online-Service:** Michael Vondung  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden  
**Telefon-Hotline:** Schari Egbali, Maximilian Leyder  
 Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr  
 Tel.: 089/6883036  
**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046  
**Layout:** Katja Milles, Conny Pflanzner  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Roland Müller  
**Titel-Artwork:** Acclaim  
**Anzeigenleitung:** Peter Kusterer (333)  
**Anzeigenmarketing:** Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Anja Böhl (233)  
**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preislite Nr. 8 vom 1. Januar 1996  
**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789  
**Int. Account Manager:** Kurt Skupin (352)  
 Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London  
 Tel.: 0044-181340-5058, Fax: 0044-181341-9602  
**USA:** M & T International Marketing, San Mateo  
 Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739  
**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei  
 Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950  
**Holland:** Insight Media, Laren  
 Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul  
 Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Hongkong:** The Third Wave (H.K.) Ltd.  
 Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857  
**Japan:** Accot Corp., Tokio  
 Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244  
**Österreich:** DSB Aboservice GmbH  
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG  
 Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131  
**Preise:** Power Play ohne CD:  
 Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland:  
 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich:  
 588,- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr  
**Preise:** Power Play mit CD:  
 Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland:  
 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich:  
 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr  
 Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten  
**Vertrieb Handel:** Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
 Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**PZD Kennziffer B 10542E**  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck (180)  
**Technik:** Sycorn Druckvorstufen GmbH  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**Druck:** R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH  
 Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim  
**Manuskripte** werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.  
**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Verlagsleiter:** Wolfram Höfler  
**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig  
**Verlagsanschrift:** MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.  
 Die Druckfarben sind schwermetallfrei.  
 © 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



# 5/96

erscheint am **10. April**



# MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



MILD POWER

JAVANSE

www.win! <http://www.javaanse.de>

M

TOBACCO SELECTED



JAVAANSE JONGENS